Inhalt



Dieser Abschnitt behandelt die Dinge, die jeder neue HERC Pilot wissen muß. Detailliertere Informationen sind an anderer Stelle in diesem Handbuch zu finden.

Klicken Sie auf ein Thema, um weitere Informationen anzufordern.

Einführung	Die Geschichte der Cybriden und des Angriffs auf die Erde.
Das Spiel	Ein Überblick über das Spiel.
Grundsätzliche HERC-Steuerung	Wie man einen HERC bewegt und gleichzeitig Cybriden erledigt.
Erfolgreiches Zielen	Ihre Zielsysteme.
Anpassung der Feuerkontrolle	Verbindung von Waffen für konzentrierte Feuerkraft.
So wird dieses On-Line Handbuch benutzt	Lernen Sie, das Handbuch optimal auszunutzen.
Kurzhinweise	Eine On-Line Version der Karte mit Kurzhinweisen

SPIELBEGINN: Einführung

Es ist der dritte Versuch der Cybriden, uns zu vernichten, und es könnte sich als der bisher schwerste Feldzug erweisen. Die Cybriden haben viel über uns gelernt. Sie sollten vielleicht die historischen Informationen lesen, um mehr über sie zu erfahren und sich daran zu erinnern, warum wir kämpfen.

Sentinel Cybertronix, Inc. gewann den Kampf darum, die erste echte künstliche Intelligenz zu schaffen, als Projekt Prometheus aktiviert wurde. Prometheus war die erste cybernetisch-hybride Maschine, von den Entwicklern "Cybrid" genannt, eine selbstmotivierte und lernende Maschine, die Menschen in gefährlichen und ermüdenden Arbeiten im Weltraum ablösen sollte.

Aber diese vielversprechende Entwicklung wurde schon bald mißbraucht. Die Armee setzte die Cybridentechnologie für ihre neuen HERCULAN—oder "HERC"—Kampffahrzeuge ein. HERCs waren revolutionäre Waffensysteme, die über einen "Gehantrieb" für die Bewegung in jedem Gelände verfügten. HERCs, die von Cybriden anstelle von Menschen, die bekanntlich Fehler machten, kontrolliert wurden, boten einen bedeutenden militärischen Vorteil. Schon bald übernahm das Militär die vollständige Kontrolle über das Cybriden Entwicklungsprogramm und ein neues Wettrüsten begann.

Cybriden waren unvorstellbar teuer und erforderten eine Unmenge an wichtigen Rohstoffen. Die Länder, die nicht über die notwendigen Rohstoffe verfügten, erklärten den Nationen mit den notwendigen Vorräten den Krieg, und der Konflikt führte schnell zum Einsatz von Nuklearwaffen. In nur wenigen Stunden fanden Milliarden von Menschen den Tod.

Doch das war noch nicht das Ende. Die Cybriden, die stummen Zeugen der gewaltigen Zerstörung, zogen die logische Folgerung, daß nur sie selbst die Herren über ihr gemeinsames Schicksal sein konnten. Mit schneller, gnadenloser Gründlichkeit eroberten sie fast alle verbliebenen Militärstützpunkte, alle Satellitennetzwerke, alle Raumhäfen, alle Städte. Seitdem ist es ihr einziges Ziel, die Rasse, die ihnen Leben gegeben hat, zu vernichten.

Doch aus dem Rauch und der Zerstörung entstand langsam der menschliche

Widerstand. Es begann mit einigen angeschlagenen Überlebenden in einer vergessenen unterirdischen Basis. Beschädigte HERCs wurden langsam wieder einsatzbereit gemacht und mit menschlichen Piloten in einem Guerillakrieg eingesetzt. Mit Hilfe schneller Angriffe, in denen Waffen und Technologien von besiegten Cybriden erbeutet wurden, gelang es den Menschen, dem Morden der Cybriden zu entgehen und sogar stärker zu werden.

Der Sieg schien fast gesichert, als der Menschliche Widerstand die letzten Cybriden auf der Erde besiegte. Aber es gab kaum Zeit zum Feiern. Nach nur wenigen Tagen orteten die wieder aktivierten orbitalen Stationen eine gewaltige Flotte der Cybriden, die sich von den ehemaligen Weltraumkolonien näherte.

Nach einem erneuten, verzweifelten Kampf und einigen erstaunlichen Glücksfällen gelang es dem Widerstand, die ersten Landungen zurückzuschlagen. Doch es hat den Anschein, daß Prometheus noch immer nicht zerstört wurde. Ohne einen Brückenkopf auf der Erde war der Hauptteil der Cybridenflotte gezwungen, auf die Mondbasis auf der abgewandten Seite des Mondes auszuweichen.

Seit den Landungen auf dem Mond haben die Cybriden keine Zeit verloren. Sie haben zahlreiche Fabriken, Stützpunkte und Nachschublinien aufgebaut und weitere Verstärkung von anderen Weltraumkolonien zusammengezogen.

Die Cybriden haben sich neu gruppiert und bewaffnet. Jetzt starten Sie einen neuen, letzten Angriff auf die Erde. Sie wollen einen Zermürbungskrieg. Sie können es sich leisten, mehrere Cybriden für jeden Menschen zu verlieren, um so schließlich zu gewinnen.

Erneut sind wir den Cybriden zahlenmäßig unterlegen. Unsere Piloten müssen schnell lernen, schnell denken, sich schnell bewegen und schnell schießen—nur so können sie ihre Einsätze erfolgreich beenden und ihre Schwadronen mit erbeuteten Waffen und Technologien heil zurückbringen. Wir müssen mehr erreichen, als nur die Invasion zurückzuschlagen. Prometheus muß gefunden und endgültig besiegt werden. Falls Sie sich als Pilot anwerben lassen, wissen Sie, daß die Chancen gegen Sie stehen. Doch die Alternative ist viel, viel schlimmer.

Viel Glück.

SPIELBEGINN: Das Spiel

In *EarthSiege 2* ist die Erde ein zerstörtes Schlachtfeld der Zukunft, auf dem der Menschliche Widerstand einen Guerillakrieg gegen Wellen angreifender Cybriden-Roboter führt. Die Cybriden sind eine teuflische Rasse künstlicher Intelligenzen. Sie werden von der Super-Intelligenz Prometheus angeführt werden, die von den Menschen selbst geschaffen wurde. (Die Geschichte finden Sie im Abschnitt Einführung.)

Soeben wurde Ihnen ein gewaltiger HERCULAN (HERC) Kampfroboter zugewiesen. Unter dem Kommando General Gierlings werden Sie eine Reihe von Einsätzen, von Aufklärung bis zu Frontalangriffen, gegen die Cybriden führen. Sie müssen gewinnen, und zwar ständig. Und zusätzlich müssen Sie erbeutetes Material zurückbringen.

Falls Sie ein vollständiges Spiel beginnen, führen Sie eine HERC Schwadron mit ihren menschlichen Piloten durch eine Reihe von Einsätzen, genannt Feldzüge. Zwischen zwei Missionen können Sie Ihre Techniker anweisen, erbeutetes Material für die Reparatur Ihrer HERCs oder zum Bau neuer Waffen zu benutzen. Falls Ihnen genug Material zur Verfügung steht, können Sie sogar neue und wirkungsvollere HERCs bauen, die Ihnen auf dem Schlachtfeld einen wichtigen Vorteil verschaffen. Außerdem können Ihre Forscher neue Waffen und andere Technologien entwickeln, die dem Widerstand dabei helfen, die Cybriden endgültig zu besiegen.

Sie können den Kampf gegen die Cybriden mit Schnellstart sofort beginnen oder eine Reihe von Übungsmissionen spielen. In den Übungseinsätzen lernen Sie, Ihren HERC zu manövrieren und die Waffen zu benutzen, bevor Sie in echte Schwierigkeiten geraten. Vielleicht möchten Sie außerdem Ihre Simulationseinstellungen verändern, bevor Sie das Spiel beginnen.

Für das beste *EarthSiege 2* Erlebnis sollten sie ein vollständiges Spiel beginnen. Das vollständige Spiel ist eine Reihe von Einsätzen, die miteinander in Verbindung stehen. Ihre Leistung auf jedem Einsatz beeinflußt die Bedingungen der folgenden Missionen. Zwischen zwei Einsätzen gelangen Sie zum Stützpunkt-Bildschirm der Widerstandsbasis in diesem Sektor. Die Basismenüs ermöglichen es Ihnen, im Kampf beschädigte HERCs zu reparieren, neue HERCs zu bauen oder Ihr Waffenarsenal zu erweitern. Sie können sich außerdem zur Einsatzbesprechung für die nächste Mission begeben, so daß Sie vor dem nächsten Einsatz Ihre Besatzung neu zuweisen oder die Waffen jedes HERCs neu konfigurieren können.

Nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission sollten sie Ihren Fortschritt vom Stützpunkt-Bildschirm aus speichern. Falls Ihr Einsatz damit endet, daß Sie in einen unkenntlichen Haufen verbrannter Einzelteile zerlegt werden, können Sie

ein zuvor gespeichertes Spiel wiederherstellen—falls Sie gespeichert haben—und es noch einmal versuchen. Andernfalls müssen Sie das Spiel von vorne beginnen. Denken Sie daran—dort draußen herrscht Krieg.

Sobald Sie die grundlegenden Dinge gemeistert haben, lesen Sie im Abschnitt Taktik nach, um weitere Hinweise zu finden.

SPIELBEGINN: Grundsätzliche HERC-Steuerung

Ein HERC (Abkürzung für HERCULAN) ist ein kompliziertes, panzerartiges Kampffahrzeug, das dem Einsatz in jedem Gelände angepaßt ist. Anstelle von Rädern oder Ketten benutzt ein HERC jedoch mechanische Beine, mit deren Hilfe er viele Hindernisse überwinden kann, durch die Kettenfahrzeuge aufgehalten werden. (Einzelheiten finden Sie im Abschnitt HERC Design.) Der HERC ermöglicht so viele Kontrollmöglichkeiten, das neue Piloten häufig den Überblick über die grundlegenden Mechanismen verlieren.

Der Hauptkörper des HERCs enthält die Energiequelle und das Antriebssystem und wird durch die BEWEGUNGSKONTROLLEN (Joystick oder Pfeiltasten auf der Tastatur mit NUM LOCK aus) gesteuert. Vorwärts, rückwärts, nach links und rechts—ziemlich einfach.



Der Turm des HERCs enthält den Piloten (Sie) und die Waffen. Er wird von der TURMSTEUERUNG kontrolliert und kann unabhängig vom Körper gedreht werden: links, rechts, oben und unten. EarthSiege 2 bietet mehrere Steuermethoden für den Turm. Sie können wählen, was für Sie am besten funktioniert.

- Zahlenfeld (falls ein Joystick für die Bewegung benutzt wird.)
- [I] [M] [J] [K] Tasten.
- Joystick “Hut”.

Die tatsächliche Steuerung hängt vom benutzten Steuergerät und den gewählten Simulationseinstellungen ab.

Denken Sie daran: Die Vordersicht aus dem Cockpit entspricht der Richtung, in die der Turm gedreht ist. Das ist nicht unbedingt die Bewegungsrichtung Ihres HERCs! Falls Automatische Zielverfolgung (ATT) angeschaltet ist, bewegt sich der Turm automatisch, um ein gewähltes Ziel im Fadenkreuz zu halten. Es ist unbedingt notwendig, sich der Turmposition und der Bewegungsrichtung des HERCs bewußt zu sein. Es kann sich als der Schlüssel zu Ihrem Überleben erweisen. Aber bis Sie etwas Übung haben und die Kontrollen beherrschen, kann es vorkommen, daß Sie in einem wütenden Feuergefecht die Orientierung verlieren.

TIP Anfänger: Benutzen Sie die automatische Zielverfolgung (Taste [T]), um Ihr Ziel im Auge zu behalten. Falls Sie die Orientierung verlieren, drücken Sie [T] noch einmal, um Ihren Turm wieder in die Geradeausstellung zu bringen.

Es gibt drei Möglichkeiten, die Turmposition zu überprüfen:

- Der grüne Rotationsanzeiger oben im **HUD** des Cockpitfensters wird gelb und bewegt sich nach rechts oder links, wenn Ihr Turm sich dreht.



- Auf dem **Radarschirm** in der Multifunktionsanzeige [F4] wird die Bewegungsrichtung Ihres HERCs durch einen roten Punkt gekennzeichnet, von dem aus eine Linie direkt nach vorne zeigt. Die blaue Markierung kennzeichnet Ihre Blickrichtung und bewegt sich mit dem Turm.



- Sie können schnell zur **Außensicht** wechseln und Ihren HERC von einer Kamerasonde aus betrachten. Das ist außerdem eine gute Methode, um das Gelände zu überblicken.

Falls Sie häufig die Orientierung über die Ausrichtung des Turms verlieren, können Sie die folgenden Befehle benutzen:

- Beine zentrieren: [\ ] Richtet den Hauptkörper des HERCs auf den Turm aus.
- Turm zentrieren: [Rücktaste] Bringt den Turm in die Waagerechte und richtet ihn auf die Bewegungsrichtung des HERCs aus. Deaktiviert automatische Zielverfolgung.
- Stopp: [5] Stehen bleiben (Minimalgeschwindigkeit im Razor.)
- ATT Schalter: [T] -Schaltet automatische Zielverfolgung an oder aus.
- Nächstes Ziel wählen. [Eingabe] Wählt das nächste verfügbare Ziel (und schaltet automatische Zielverfolgung um, falls sie aktiviert ist).

SPIELBEGINN: Erfolgreiches Zielen

Die massive Feuerkraft Ihres HERCs ist verschwendet, wenn Sie das Ziel nicht treffen. Zum Glück können Sie manuelles Zielen, Zielauswahl und Zielverfolgung mit Radar genau kontrollieren und verfügen außerdem über ein automatisches Zielverfolgungssystem (ATT). Eine hochmoderne Zielkapsel gibt Ihnen noch mehr Kontrolle.



Bewegen Sie einfach Ihren HERC, um das Fadenkreuz auf das Ziel auszurichten, und eröffnen Sie das Feuer. Dazu können Sie den gesamten HERC, nur den Turm oder auch beide bewegen. Sie müssen mit der Grundlegenden HERC-Steuerung recht gut vertraut sein, bevor Sie mit dieser Methode erfolgreich sind.

So werden die Ortungssysteme Ihres HERCs auf ein potentielles Ziel in Reichweite ausgerichtet. Drücken Sie [Eingabe], um ein Ziel zu wählen. Es wird dann im Fenster durch ein Zielkästchen gekennzeichnet und auf dem Radarschirm [F4] gelb markiert. Sie können dann Zielinformationen abrufen [F5]. Um mehrere Ziele nacheinander zu erfassen, drücken Sie wiederholt [Eingabe]. Falls die automatische Zielverfolgung (ATT) aktiviert ist, wird der Turm bewegt, wenn Sie ein neues Ziel erfassen, um das Fadenkreuz darauf auszurichten. Durch die Auswahl eines Ziels wird die Zielentfernung automatisch an die Feuerkontrolle weitergegeben—die Waffen in einer Feuerkette werden nur abgefeuert, wenn das Ziel in Reichweite ist.

[R] vergrößert die Entfernung, in der Sie Ziele orten und auswählen können. Außerdem ermöglicht es den Einsatz radargelenkter Raketen (SARH und ARH). (Ohne Radarerfassung funktionieren radargelenkte Raketen wie ungelenkte Raketen.)

Sind die lästigen Cybriden zu schwer zu treffen? Aktivieren Sie die automatische Zielverfolgung mit [T], um Ihren Turm (und Ihre Waffen) automatisch auf ein gewähltes Ziel auszurichten. Sie müssen ein Ziel wählen, damit es verfolgt werden kann. Beachten Sie, daß ATT auf die Mitte des Ziels ausgerichtet ist. So werden Cybriden zwar schnell zerstört, aber es bleibt kaum verwertbares Material übrig. Um möglichst viel Bergungsmaterial zu erhalten, müssen Sie mit Hilfe der Zielkapsel auf die Beine der Cybriden schießen oder manuell zielen (ohne ATT).

Falls Sie Ihren HERC mit einer Zielkapsel ausrüsten, sind Sie in der Lage, mit ATT auf bestimmte Teile der Cybriden zu zielen, nicht nur auf die Mitte. Sowie ein Ziel mit ATT verfolgt wird, benutzen Sie [Tab], um einen bestimmten Abschnitt des Cybriden auszuwählen. Eröffnen Sie das Feuer, wenn Sie bereit sind.



SPIELBEGINN: Anpassung der Feuerkontrolle

Ihr HERC verfügt über eine verwirrende Anzahl von Waffensystemen und Möglichkeiten, diese einzusetzen. Mit Hilfe der folgenden, einfachen Schritte können Sie Ihre Feuerkontrolloptionen Ihren Wünschen anpassen. Detaillierte Informationen sind im Abschnitt über die HERC Steuerung zu finden.

Zu Beginn jeder Mission sind Ihre Waffen bereits in eine "Feuerkette" eingebunden. Sie brauchen lediglich zu zielen und den Abzug zu betätigen. Die Feuerkette löst automatisch jede Waffe aus, die bereit ist. Falls Sie außerdem ein Ziel angewählt haben ([Eingabe] drücken), werden nur die Waffen abgefeuert, in deren Reichweite sich das Ziel befindet. Diese automatisch gewählte Feuerkette ist Feuerkette I.

Falls gewünscht, können Sie eine Waffe für einen Einzelschuß anwählen, indem Sie die entsprechende Zahlentaste drücken, [1], [2], usw. Nach dem Schuß wird die Feuerkette wieder aktiviert. Einzelfeuer ist die bevorzugte Methode für den Einsatz von Raketen, weil diese zu wertvoll sind, um sie gedankenlos zu verbrauchen.

Sie können zwei identische Waffen, die symmetrisch am HERC befestigt sind (an gegenüberliegenden Punkten), verbinden, damit sie gleichzeitig feuern. Wählen Sie eine der Waffen, und drücken Sie die VERBINDEN Taste, oder drücken Sie [L]. Der Einsatz einer dieser Waffen führt jetzt dazu, daß auch die andere ausgelöst wird, sogar in einer Feuerkette. So können Sie Ihre verfügbare Feuerkraft wirksamer konzentrieren.

Die Feuerketten II und III sind unbelegt, so daß Sie Ihre eigenen Feuerketten bilden und Waffen nach Reichweite, Energieverbrauch oder anderen Kriterien in Gruppen ordnen können. Um eine Feuerkette zu wählen, klicken Sie auf die entsprechende Taste (I, II oder III), oder drücken Sie die Taste [^], bis die gewünschte Feuerkette erscheint. Sie können eine Waffe in die Folge einbinden, indem Sie gleichzeitig [Alt] und die Nummer der Waffe drücken (z.B. [Alt]+[1]). Wenn Sie eine Waffe in die Folge einbinden, leuchtet ihre grüne Bereitschaftslampe auf. Um eine Waffe aus einer Folge zu entfernen, drücken Sie noch einmal [Alt] und die Nummer der Waffe. Sobald die Feuerfolge eingestellt ist, klicken Sie auf die Kettennummer, oder benutzen Sie wieder die Taste [^].

Auf diese Weise können Sie alle drei Feuerketten programmieren.

Weitere Informationen finden Sie unter HUD oder Konsole im Abschnitt Cockpitkontrollen.

Dies ist ein vollständiges Online Handbuch, das immer verfügbar ist. Um es zu öffnen, klicken Sie im *EarthSiege 2* Hauptmenü auf Online Handbuch, klicken Sie auf das ? Symbol, oder drücken Sie irgendwo im Spiel die Taste [?]. Sie können es schließen, indem Sie die Windows Schließen Taste benutzen oder im Dateimenü Ausgang wählen. Während einer Mission erscheint die ? Taste, wenn Sie mit dem Cursor auf die obere rechte Ecke des HUD zeigen.

Die erste Seite ist das Inhaltsverzeichnis, in dem alle Kapitel aufgeführt werden. Klicken Sie einfach auf einen Eintrag, um zum entsprechenden Abschnitt zu gelangen. Sie können jederzeit zum Inhaltsverzeichnis zurückkehren, indem Sie irgendwo im Handbuch auf die Taste Inhalt klicken.

So können Sie ein Thema eingeben und aus einer vorgegebenen Liste wählen.

Diese Funktion durchsucht das gesamte Handbuch nach dem gewünschten Wort.

Blau unterstrichener Text markiert eine Verbindung mit einem verwandten Thema. Klicken Sie einfach auf den markierten Text. Um die “ Sprünge” rückgängig zu machen, benutzen Sie die Taste Zurück.

Um lange Artikel zu lesen, benutzen Sie die Bildlaufleiste, die Pfeile auf der rechten Seite oder die Tasten [Bild] und [Bild].

Um Artikel der Reihe nach zu lesen, benutzen Sie die [<<] und [>>].

Mit Hilfe der Notizen-Funktion im Menü Bearbeiten können Sie das Handbuch mit Ihren eigenen Bemerkungen versehen oder irgendwo im Handbuch ein Lesezeichen setzen. Wählen Sie Geschichte im Optionsmenü, um eine Liste aller bisher betrachteten Themen aufzurufen. Sie können jedes dieser Themen öffnen, indem Sie darauf doppelklicken.

Öffnet die on-line Kurzhinweise für Tastaturbefehle.

Öffnet die *EarthSiege 2* Readme Datei.

SPIELINFORMATIONEN: Kurzhinweise

Im Folgenden werden die automatisch eingestellten Kontrolltasten für *EarthSiege 2* aufgeführt. Viele dieser Befehle können Sie im Fenster Simulationseinstellungen [F12] Ihren eigenen Wünschen anpassen.

Abbruch	**Esc**
Weiter/Zurück Taste	**Tab**
Auswählen	**Eingabe**
Letzter/Nächster Gegenstand	Auf/Ab **Pfeil**

HERC Joystickkontrolle	
Herc-Steuerung, Drosselventil	Joystick
Turmkontrolle	**Pfeiltasten** oder **I/M**, **J/K** Tasten
HERC Steuerung mit Zahlenfeld	
HERC Steuerung	R/L **Pfeiltasten**
HERC Drosselventil	Auf/Ab **Pfeiltasten**
Turmkontrolle	**I/M**, **J/K** Tasten
Razor Ruder	**J/K** Tasten
Turm zentrieren	**Rücktaste**
Körper zentrieren	**#**
Sicht nach links	**F9**
Sicht nach rechts	**F10**
Cockpit/HDD Sicht	**Esc**

Externe/Interne Sicht	**V**
Sichtkontrolle/HERC Kontrolle	**Eingabe**
Nächsten HERC betrachten	**N**

Aktive Waffe auslösen	**Leertaste**
Ziel anwählen	**Eingabe**
Nächstes Ziel	**ä**
Automatische Zielverfolgung an/aus	**T**
ATT Zielen mit Zielkapsel	**Tab**
Waffe wählen	**1 ... 9**
Nächste/vorhergehende Waffe	**W** oder **Alt+W**
Gewählte Waffe verbinden (falls möglich)	**L**
Waffe in Folge einbinden/entfernen	**Alt+1...9**

Nächste/vorhergehende Kette	^
Radarmodus umschalten	R
Suchreichweite einstellen	Alt+R
Heckschild verstärken	ü
Bugschild verstärken	+
HERC Status	F1
Blitzbefehle	F2
Geländekarte	F3
Radar	F4
Zielstatus	F5
Raketenkamera	F6
HDD—Befehlsanzeige	F7
HDD—Detaillierte Statusanzeige	F8
Gewählte Nachricht senden	Alt+Auswahltaste
Letzte/Nächste Nachricht	,; oder .:
Mein Ziel angreifen	A
Mein Ziel ignorieren	G
Helfen Sie mir	H
Kommen Sie zu mir	O
Suchen/Emcon	C/E
Feuer frei/Feuer einstellen	F
Nachricht Senden	X
Befehlsanzeige HDD öffnen	F7
Karte bewegen	Pfeile
Karte vergrößern/verkleinern	+ oder -
Pilot wählen	1 ... 3
Vorhergehende/Nächste Nachricht	,; oder .:
Einheit wählen	Tab
Kampf abbrechen	D
Feind angreifen	A
Position verteidigen	F
Planquadrat patrouillieren	T
Planquadrat ansteuern	G
Kommen Sie zu mir	O
Nach Feinden suchen	C
Emcon	E
Senden	X

Abbruch	**Rücktaste**
Schadensanzeige HDD öffnen	**F8**
HERC wählen	**L/R Pfeil**
Structur	**S**
Intern	**I**
Waffen	**W**
Online Handbuch	**?** Taste
Pause	**P**
Einsatzbefehle lesen	**F11**
Einsatz abbrechen	**Q**
Einstellungen	**F12**
Zurück zu Windows	**Strg+Q**

Klicken Sie auf ein Thema, um weitere Informationen zu erhalten.

Schnellstart	Beginnt eine Einzelmission mit zufällig gewählten Bedingungen.
Neues Spiel beginnen	Beginnt ein neues Spiel mit einem neuen HERC Piloten.
Spiel fortsetzen	Setzt Ihre augenblickliche Karriere fort.
Speichern/Laden	Speichert die momentane Karriere, oder lädt ein zuvor gespeichertes Spiel.
	Öffnet die On-Line Dokumentation. Siehe So wird das On-Line Handbuch benutzt.
Übungsmission	Beginnt eine Übungsmission, damit Sie HERC Steuerung und grundsätzliche Kampftaktiken erlernen können.
Einstellungen	Ermöglicht die Änderung mehrerer Spieleinstellungen. (Spielsteuerung und Grafik werden in den Simulationseinstellungen verändert.)
	Zeigt einen *EarthSiege 2* 3 D Film.
	Zeigt eine Mitarbeiterliste an.
	Beendet *EarthSiege 2* und bringt Sie zu Windows 95 zurück. Sie können das Spiel jederzeit verlassen, indem Sie [Strg]+[Q] oder [Strg]+[Esc] drücken.

HAUPTMENÜ: Schnellstart

Um sofort einen Einsatz zu beginnen, klicken Sie im Hauptmenü auf SCHNELLSTART. So gelangen Sie direkt zum Missionsbeginn. HERC, Bewaffnung und Einsatzziel sind zufällig gewählt. Der automatisch gewählte Schwierigkeitsgrad ist einfach mit unbegrenzter Munition. Sie können diese Einstellungen im Übungsmissionsmenü verändern, das vom Hauptmenü aus erreichbar ist.

Wenn der Einsatz beendet ist, gelangen Sie zum Hauptmenü zurück.

HAUPTMENÜ: Neues Spiel



Um ein neues Spiel zu beginnen, klicken Sie im Hauptmenü auf NEUES SPIEL. In vollständigen Spielen müssen Sie eine Reihe von Einsätzen und Feldzügen bestehen, neue HERCs und Waffen bauen, Besatzungsmitglieder ausbilden, neue Technologien entwickeln und, mit Glück, die Cybriden endgültig besiegen.

Klicken Sie auf das Fenster PILOTENNAME, und geben Sie den Namen ein, den Sie während des Spiels benutzen wollen. Das ist Ihr Name für die Dauer des Spiels und dient dazu, gespeicherte Spiele zu identifizieren.

Klicken Sie auf SCHWIERIGKEIT, um den gewünschten Schwierigkeitsgrad einzustellen. Der SCHWIERIGKEITSGRAD bestimmt die Anzahl der Feinde, auf die Sie stoßen und deren Fähigkeit. ANFÄNGER ist am einfachsten und ELITE am schwersten. Bitte beachten Sie: Auch auf der einfachsten Schwierigkeitseinstellung werden die Einsätze im Laufe des Spiels immer schwieriger.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie ANNEHMEN, um zur Einsatzbesprechung zu gelangen. Dort wird General Gierling die augenblickliche Situation erläutern und Sie Ihrem ersten Stützpunkt zuweisen. Nach der Besprechung gelangen Sie zum Stützpunkt-Bildschirm. Auf diesem Bildschirm bereiten Sie Ihre Schwadron für jede Mission vor und beginnen den Einsatz.

HAUPTMENÜ: Spiel fortsetzen

Um ein Spiel fortzusetzen, klicken Sie im Hauptmenü auf SPIEL FORTSETZEN. Diese Möglichkeit ist nur verfügbar, wenn eine Karriere aktiv ist. Ihre Fortschritte auf allen Einsätzen und Feldzügen werden gespeichert, wenn Sie *EarthSiege 2* verlassen, so daß Sie einfach auf SPIEL FORTSETZEN klicken können, um dort weiterzumachen, wo Sie aufgehört haben.

Wichtig: SPIEL FORTSETZEN speichert zwar Ihre Fortschritte, macht aber keine Sicherungskopie. Sie sollten Ihre Erfolge nach jedem Einsatz SPEICHERN, damit Sie Ihr Spiel wieder laden können, falls Ihr Pilot getötet wird. Andernfalls wird Ihr Pilot als KIA (killed in action = Im Kampf gefallen) aufgeführt, und Sie müssen noch einmal von vorne anfangen.

HAUTPMENÜ: Gespeicherte Spiele



Öffnen Sie die Liste der gespeicherten Spiele vom Hauptmenü aus, indem Sie auf SPEICHERN/LADEN klicken, oder mit der Taste LADEN vom Stützpunkt-Bildschirm. Hier können Sie Ihre Fortschritte SPEICHERN, ein gespeichertes Spiel LADEN oder nur den Status der Karriere Ihres Piloten überprüfen.

Sie können ein Spiel an einer freien Stelle speichern oder ein älteres Spiel überschreiben. Wenn Sie ein Spiel speichern, fertigen Sie eine Sicherungskopie Ihrer Fortschritte an. So können Sie ein Spiel wiederherstellen, falls Sie auf dem nächsten Einsatz getötet werden sollten.

Wichtig: SPIEL FORTSETZEN speichert zwar Ihre Fortschritte, macht aber keine Sicherungskopie. Falls Sie getötet werden, ohne Ihr Spiel gespeichert zu haben, wird Ihr Pilot als KIA (killed in action = Im Kampf gefallen) aufgeführt, und Sie müssen noch einmal von vorne anfangen.

Um das momentane Spiel zu speichern, klicken Sie auf eine leere Stelle in der Liste und dann auf Speichern. Geben Sie einen Namen für das Spiel ein, und klicken Sie auf Annehmen.

Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, klicken Sie auf LADEN und dann auf das Spiel, das Sie wiederaufnehmen wollen.

Im Statusfeld unten rechts werden Name, Dienstgrad, Abschüsse, erbeutetes Material und augenblickliche Mission des Piloten angezeigt. So können Sie überprüfen, wie alt ein gespeichertes Spiel ist, bevor Sie es laden.

AUSGANG. Bringt Sie zum Hauptmenü oder Stützpunkt-Bildschirm zurück.

HAUPTMENÜ: Übungsmission

Um eine Übungsmission zu starten, klicken Sie im Hauptmenü auf ÜBUNGSMISSION. Die ersten Übungsmissionen erläutern Kontrollen, Waffen und Verteidigungssysteme Ihres HERCs, bevor Sie im vollen Spiel echte Kämpfe bestehen müssen. In späteren Übungsmissionen erlernen Sie Doktrin und grundlegende Kampftaktiken.



Wählen Sie im Übungsmissionsfenster den gewünschten Einsatz aus der Liste links. Stellen Sie dann in den Einsatzparametern den Schwierigkeitsgrad und die Einsatzbedingungen ein.

- SCHADEN. Wählen Sie, ob Ihr HERC UNVERWUNDBAR oder VERWUNDBAR ist.

- MUNITION. Wählen Sie, ob der Kugel- und Raketenvorrat Ihres HERCs BEGRENZT oder UNBEGRENZT ist.

- SCHWIERIGKEIT. Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad Ihrer Mission ein: ANFÄNGER, GRÜN, NORMAL, VETERAN oder ELITE. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Anzahl der Feinde und deren Fähigkeit.

- TAGESZEIT. Wählen Sie, ob Ihr Einsatz am TAG oder in der NACHT stattfindet.

- HERC TYP. Wählen Sie das HERC Modell, das Sie benutzen wollen. (Jedes Modell wird automatisch bewaffnet.) Einzelheiten über die verschiedenen HERC Typen finden Sie im Abschnitt HERC Informationen.

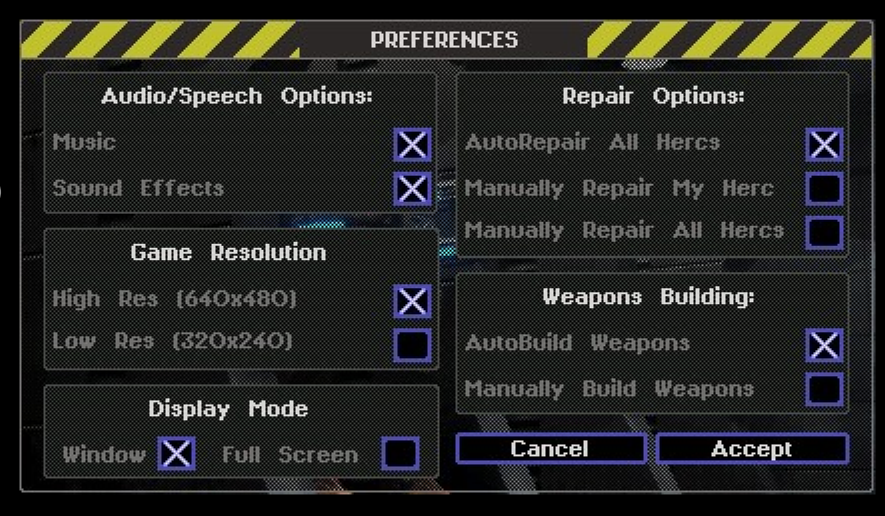
Hinweis: Im vollen Spiel sind Sie immer VERWUNDBAR, und Ihre Munition ist BEGRENZT. Daran sollten Sie denken, wenn Sie die Bedingungen für die

Übungsmission einstellen.

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf EINSATZ BEGINNEN, um direkt ins Cockpit des gewählten HERCs zu gelangen. (Siehe HERC Kontrollen) Klicken Sie auf HAUPTMENÜ, um abzubrechen.

HAUPTMENÜ: Einstellungen

Klicken Sie im Hauptmenü auf EINSTELLUNGEN, um den Einstellungsbildschirm zu öffnen. Hier können Sie eine Reihe von Spieleinstellungen verändern, die in allen Spielen gültig sind, bis Sie sie erneut ändern. Während eines Einsatzes können Sie weitere Grafik- und Toneinstellungen verändern (siehe Simulationseinstellungen).



Schaltet Musik AN (markiert) oder AUS.

Schaltet Toneffekte AN (markiert) oder AUS.

Je höher die Grafikauflösung, desto langsamer läuft die Simulation auf einigen PCs. Falls *EarthSiege 2* auf Ihrem Computer zu langsam läuft, wählen Sie die Einstellung *low res*, um das Spiel zu *beschleunigen*. High Res (640x480), Low Res (320x200).

Bestimmt, ob das Spiel in einem Windows Fenster (mit Statusleiste, Schließen-Taste, usw.) oder auf dem gesamten Bildschirm angezeigt wird. Um den gesamten Bildschirm zu benutzen, wählen Sie Vollbildmodus. WICHTIGER HINWEIS: Einige Grafikkarten unterstützen die Windows Direct Draw Funktion nicht, so daß das Spiel im Vollbildmodus stehen bleibt. Falls das passiert, können Sie das Problem lösen, indme sie in der Windows Systemsteuerung eine Auflösung von 640x480 wählen und dann den Windows Grafikmodus für das Spiel einstellen. Sie können den Grafikmodus auch während einer Mission mit [Alt]-[Eingabe] ändern oder die Taste zur Größeneinstellung in der oberen rechten Ecke des HUD Bildschirms benutzen.

Wählen Sie vom Stützpunkt-Bildschirm aus REPARATUR, um festzulegen, wie HERCs repariert werden. Das ist wichtig, wenn nicht genug Bergungsmaterial zur Verfügung steht, um alle HERCs zu reparieren. Treffen Sie eine Auswahl:

- Autoreparatur. Das Spiel entscheidet, welche HERCs repariert werden.
- Manuelle Reparatur Mein HERC. Sie entscheiden nur, wie Ihr HERC repariert wird, Das Spiel übernimmt alle anderen Reparaturen.

- **Manuelle Reparatur Alle HERCs. Läßt Sie alle Reparaturentscheidungen treffen.**

Legt fest, wie Waffen im ARSENAL hergestellt werden. Wählen Sie:

- **Autobau. Lassen Sie das Spiel entscheiden, welche Waffen wann hergestellt werden.**

- **Manueller Bau. Sie wählen, welche Waffen wann hergestellt werden.**

Verwirft Änderungen und bringt Sie zum Hauptmenü.

Bestätigt Änderungen und bringt Sie zum Hauptmenü.

Auf den Stützpunkt-Bildschirmen können Sie sich auf den nächsten Einsatz vorbereiten und die Entwicklung neuer Waffen leiten. Sie können sie in beliebiger Reihenfolge öffnen. In der Regel sollten Sie mit der Reparatur beginnen und dann die nächste Einsatzbesprechung aufsuchen. Danach können Sie zum Stützpunkt zurückkehren und die beste Besatzung und Bewaffnung für den nächsten Einsatz wählen.

Klicken Sie auf ein Thema, um weitere Informationen zu erhalten.

Hauptmenü	Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.
Speichern	Speichert dieses Spiel, oder lädt ein anderes.
Waffen	Ermöglicht die Bewaffnung Ihrer Schwadron für den nächsten Einsatz.
Reparatur	Repariert auf dem letzen Einsatz beschädigte HERCs.
Bauen	Ermöglicht den Bau neuer HERCs für Ihre Schwadron.
Arsenal	Ermöglicht die Herstellung von Waffen für Ihre HERCs.
Besatzung	Hier weisen Sie die Piloten Ihrer Schwadron einem HERC zu.
Mission	Beginnt die nächste Einsatzbesprechung.

STÜTZPUNKT: Hauptmenü

Diese Taste auf dem Stützpunkt-Bildschirm bringt Sie zum Hauptmenü zurück, so daß Sie Ihre Einstellungen für den Bau von HERCs oder Waffen ändern, ein neues Spiel beginnen oder das Spiel beenden können.



STÜTZPUNKT: Speichern



Öffnen Sie den Speicherbildschirm vom Stützpunkt-Bildschirm aus, indem Sie auf SPEICHERN klicken, oder vom Hauptmenü mit SPEICHERN/LADEN. Hier können Sie Ihre Fortschritte SPEICHERN, ein gespeichertes Spiel LADEN oder den Status der Karriere Ihres Piloten überprüfen.

Um ein Spiel zu speichern, klicken Sie auf SPEICHERN. Das Spiel wird an die nächste LEERE Stelle gespeichert. Sie können auch auf ein bereits gespeichertes Spiel klicken, um es durch das neue Spiel zu ersetzen. Wenn Sie eine Karriere speichern, fertigen Sie eine Sicherungskopie Ihrer Fortschritte an, die Sie benutzen können, falls Sie auf dem nächsten Einsatz getötet werden.

Wichtig: SPIEL FORTSETZEN speichert zwar Ihre Fortschritte, macht aber keine Sicherungskopie. Falls Sie getötet werden, ohne Ihr Spiel gespeichert zu haben, wird Ihr Pilot als KIA (killed in action = Im Kampf gefallen) aufgeführt, und Sie müssen noch einmal von vorne anfangen.

Um das momentane Spiel zu speichern, klicken Sie auf eine leere Stelle in der Liste und dann auf Speichern. Geben Sie einen Namen für das Spiel ein, und klicken Sie auf Annehmen.

Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, klicken Sie auf LADEN und dann auf das Spiel, das Sie wiederaufnehmen wollen.

Im Statusfeld unten rechts werden Name, Dienstgrad, Abschüsse, erbeutetes Material und augenblickliche Mission des Piloten angezeigt. So können Sie überprüfen, wie alt ein gespeichertes Spiel ist, bevor Sie es laden.

AUSGANG. Wenn Sie Ihr Spiel gespeichert oder geladen haben, klicken Sie auf Ausgang, um zum Hauptmenü oder Stützpunkt-Bildschirm zurückzukehren.

STÜTZPUNKT: Waffen



Öffnen Sie diesen Bildschirm mit der Taste WAFFEN auf dem Stützpunkt-Bildschirm. So können Sie vor jedem Einsatz die Bewaffnung der HERCs Ihrer Schwadron festlegen. Sie müssen die verfügbaren Waffen überlegt auf die Mitglieder Ihrer Schwadron verteilen. Sie können alle Waffen gleichmäßig verteilen oder verschiedene HERCs für bestimmte Rollen in koordinierten Angriffen unterschiedlich bewaffnen. (Die Herstellung von Waffen wird im ARSENAL geleitet.)

Um einen HERC zu bewaffnen, wählen Sie einen HERC in der SCHWADRONSLISTE. Der gewählte HERC wird angezeigt. Wählen Sie für jeden “ Punkt” des HERCs eine Waffe aus der BEWAFFNUNGSLISTE. Machen Sie weiter, bis jeder HERC Ihrer Schwadron nach Ihren Wünschen bewaffnet ist.

In der SCHWADRONSLISTE unten links werden die verfügbaren HERCs und die zugewiesenen Piloten angezeigt. Klicken Sie auf einen HERC, um ihn anzuzeigen und die Bewaffnung zu ändern. (Um den zugewiesenen Piloten eines HERCs zu ändern, lesen Sie unter BESATZUNG nach.)

Mit diesen Tasten rufen Sie nacheinander die Punkte—die Befestigungen für die Waffen—des HERCs auf. (Sie können den Punkt auch direkt wählen, indem Sie auf den HERC klicken.) Wenn Sie einen Punkt wählen, wird die momentan dort befestigte Waffe angezeigt. Sie können Sie überprüfen oder ändern Jeder Punkt hat ein Gewichtslimit. Nur die Waffen, die dort befestigt werden können, werden in der BEWAFFNUNGSLISTE angezeigt.

Um eine Waffe anzubringen, wählen Sie eine Befestigung, und klicken Sie auf eine verfügbare Waffe in der Liste. Falls bereits eine andere Waffe am gewählten Punkt befestigt war, gelangt sie wieder zurück ins Arsenal. Um einen Punkt leer zu lassen, wählen Sie KEINE in der Liste. Machen Sie weiter, bis der HERC wie gewünscht bewaffnet ist.

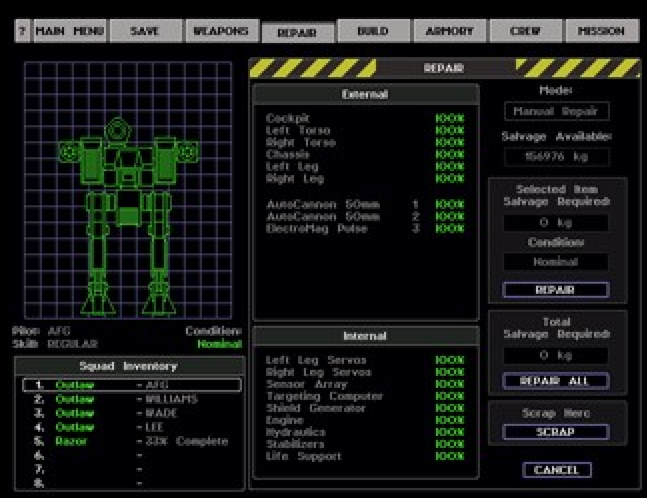
In diesem Fenster werden die Waffen oder Kapseln, die augenblicklich in der BEWAFFNUNGSLISTE gewählt sind, angezeigt und beschrieben. Falls die gewählte Waffe ein Raketenwerfer ist, können Sie im Bewaffnungsfenster außerdem den Raketentyp wählen: ARM, ARH, SARH oder EO. Einzelheiten finden Sie unter Waffeninformationen.

In diesem Fenster werden alle im Arsenal verfügbaren Waffen, die an der gewählten Befestigung angebracht werden können, angezeigt. Die Liste hängt davon ab, welcher HERC gerade bewaffnet wird und welcher Punkt gewählt ist. Die verfügbare Anzahl der entsprechenden Waffe wird ebenfalls angezeigt. Falls diese Zahl Null ist, sind alle verfügbaren Waffen dieses Typs bereits an anderen HERCs montiert.

Um eine andere verfügbare Waffe zu montieren, klicken Sie einfach auf den Namen in der Liste.

Wenn alle HERCs Ihrer Schwadron so wie gewünscht bewaffnet sind, klicken Sie auf eine andere Taste auf dem Stützpunkt, um diesen Bildschirm zu verlassen. Sie können vor dem Beginn des nächsten Einsatzes jederzeit hierher zurückkehren, um weitere Änderungen vorzunehmen.

STÜTZPUNKT: Reparatur



Öffnen Sie diesen Bildschirm mit der Taste REPARATUR auf dem Stützpunkt-Bildschirm. Um HERCs zu reparieren (oder neu zu bauen), benutzen Sie Bergungsmaterial, das Sie aus den Wracks auf früheren Einsätzen zerstörter Cybriden gewonnen haben. Falls nicht genug Material zur Verfügung steht, um jeden HERC 100% einsatzbereit zu machen, müssen Sie wählen, welchen HERC und welche Teile Sie reparieren wollen. (Beschädigte Systeme arbeiten mit verminderter Leistung oder gar nicht. Wenn Sie schlecht reparierte HERCs auf Einsätze schicken, ist die Wahrscheinlichkeit, daß sie verloren gehen, größer. Auf lange Sicht ist das der sichere Weg in die Niederlage.)

Der Reparatur MODUS wird in den Haupteinstellungen festgelegt, und bestimmt, welche Kontrolle sie über die Reparatur haben.

- Autoreparatur für alle HERCs. So werden alle Reparaturen automatisch vorgenommen. Es wird versucht, alle HERCs so gut wie möglich zu reparieren.

- Manuelle Reparatur für meinen HERC. Sie übernehmen die Verantwortung für die Reparatur Ihres HERCs. Die anderen HERCs werden automatisch repariert.

- Manuelle Reparatur aller HERCs. Sie kontrollieren die Reparatur aller HERCs der Schwadron und weisen Bergungsmaterial nach Ihren Wünschen zu.

Links vom REPARATUR Bildschirm befindet sich das INVENTARFENSTER Ihrer Schwadron, in dem der momentane HERC, sein PILOT und der Allgemeinzustand angezeigt werden. Der ZUSTAND reicht von nominal (100% einsatzbereit) über leicht beschädigt, mittelstark beschädigt und schwer beschädigt bis zu zerstört. Manchmal kann es besser sein, einen neuen HERC zu bauen, anstatt Bergungsmaterial für die Reparatur eines schwer beschädigten oder veralteten HERCs zu verschwenden.

Wählen Sie den HERC, den Sie reparieren wollen, im INVENTARFENSTER aus. Unter dem REPARATURFENSTER wird der Status der externen und internen Komponenten jedes HERCs angezeigt. Ein Wert unter 100% zeigt an, daß eine Reparatur notwendig ist.

ERFORDERLICHES MATERIAL gibt an, was für die vollständige Reparatur des HERCs erforderlich ist. Falls genug MATERIAL VERFÜGBAR ist, können Sie auf ALLE REPARIEREN klicken, um alle Komponenten des momentanen HERCs zu reparieren. (Wenn Sie alle HERCs reparieren, achten Sie darauf, daß Sie nicht so viel Material für die Reparatur des ersten HERCs verschwenden, daß die anderen HERCs nicht repariert werden können.)

Falls Sie nicht über ausreichend Material verfügen, müssen Sie wählen, welche Komponenten Sie reparieren wollen. Sehen Sie sich den ZUSTAND des wichtigsten beschädigten Teils an, und vergleichen Sie das ERFORDERLICHE Material mit dem verfügbaren Material. Jedesmal, wenn Sie auf REPARIEREN klicken, wird der ZUSTAND des Teils um eine Stufe verbessert, bis es vollständig repariert ist oder kein Material mehr vorhanden ist.

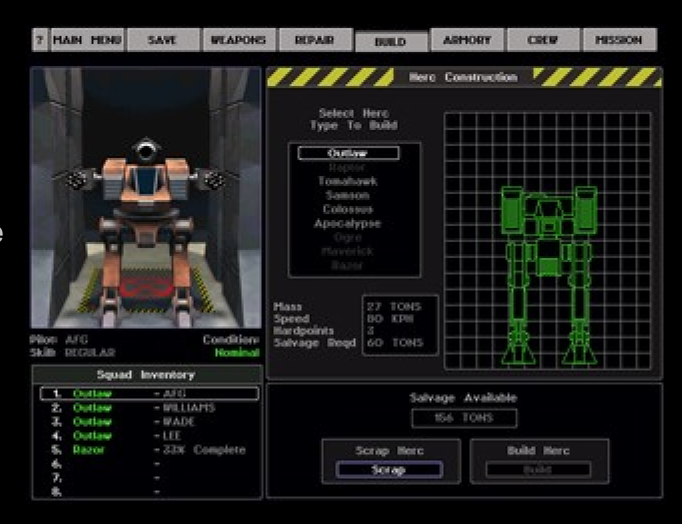
Wiederholen Sie das, bis alle Systeme des HERCs so gut wie möglich repariert sind. Sie können alle Reparaturen des momentanen HERCs ABBRECHEN, bis Sie einen neuen HERC im INVENTARFENSTER wählen. Dann werden alle befohlenen Reparaturen durchgeführt, und das Material wird verbraucht.

Falls der gesamte HERC so stark beschädigt oder veraltet ist, daß sich die Reparatur nicht lohnt, können Sie auf ABFALL klicken, um den HERC aus dem Inventar zu entfernen und sein Material zu verwerten.

Wenn alle HERCs der Schwadron wie gewünscht repariert sind, klicken Sie auf einen anderen Stützpunkt-Bildschirm, um diesen Bildschirm zu verlassen.

STÜTZPUNKT: Bauen

Der Baubildschirm, der vom **[Stützpunkt-Bildschirm]** aus erreichbar ist, erlaubt den Einsatz von Bergungsmaterial für den Bau neuer HERCs für Ihre Schwadron. Die einzige Möglichkeit, neue und bessere HERCs zu erhalten, ist es, sie einzeln unter Einsatz verfügbaren **Bergungsmaterials** aus Ihren Schlachten zu bauen.



Sie beginnen *EarthSiege 2* mit vier HERCs in Ihrem INVENTAR, aber Sie können bis zu acht besitzen. Um einen neuen HERC zu bauen, wählen Sie einen leeren Platz in der INVENTARLISTE. Falls Sie bereits acht HERCs besitzen, müssen Sie Ihren am wenigsten nützlichen HERC verschrotten, um Platz für einen neueren und besseren HERC zu machen.

Jedes HERC Modell hat Stärken und Schwächen: Geschwindigkeit oder Feuerkraft, Stärke oder geringe Kosten, usw. Einzelheiten finden Sie unter **HERC Informationen**.

Wenn der Baubildschirm erscheint, wird eine Schematik des ersten (und einfachsten) HERC Designs angezeigt. Sie können jeden verfügbaren HERC aus der Liste HERCTYP FÜR DEN BAU auswählen. Unter der Liste werden MASSE, GESCHWINDIGKEIT und WAFFENPUNKTE des HERCs und die Menge des für den Bau erforderlichen Materials angezeigt.

Falls Sie genug Material für den Bau haben, klicken Sie auf BAUEN, um das für den Bau notwendige Material zuzuweisen. Kleine HERCs können schnell gebaut werden, größere nehmen möglicherweise mehrere Einsätze in Anspruch. Sie können einen im Bau befindlichen HERC verschrotten, falls Sie dringend Material für die Reparatur anderer HERCs benötigen.

Um einen neuen HERC zu bauen, wählen Sie zuerst einen leeren Platz in der

INVENTARLISTE. Entscheiden Sie sich dann unter HERCTYP FÜR DEN BAU für einen HERC. Dann können Sie auf die BAUEN Taste klicken, um mit dem Bau zu beginnen. Sie können nur einen HERC zur Zeit bauen.

Um einen HERC zu verschrotten (und sein Material zu verwerten), wählen Sie zuerst einen HERC in der INVENTARLISTE, und klicken Sie dann auf die Taste ABFALL. Sie können komplette HERCs oder im Bau befindliche HERCs verschrotten. Nicht die gesamte Masse des HERCs kann verwertet werden. Etwas wird immer verschwendet. Das Material kann sofort für die Reparatur oder den Bau von HERCs oder für die Anfertigung von Waffen im Waffenarsenal verwendet werden.

Wenn Sie mit dem Bauprogramm zufrieden sind, klicken Sie auf einen anderen Stützpunkt-Bildschirm, um diesen Bildschirm zu verlassen.

STÜTZPUNKT: Arsenal



Öffnen Sie diesen Bildschirm mit der Arsenal Taste auf dem Stützpunkt-Bildschirm. Falls Sie in den Haupteinstellungen WAFFEN MANUELL BAUEN gewählt haben, können Sie hier außerdem einstellen, welche Waffen für die Vergrößerung der Feuerkraft Ihres HERCs oder den Ersatz im Kampf verlorener Ausrüstung gebaut werden. (Wenn Sie automatischen Waffenbau gewählt haben, werden Ihnen alle Entscheidungen abgenommen.)

Sie können vor jedem Einsatz bis zu fünf Waffen bauen, vorausgesetzt, daß ausreichend Bergungsmaterial zur Verfügung steht. Sie können Waffen auch verschrotten, falls Sie sie nicht länger benötigen oder sie sich nicht leisten können.

Um Waffen zu bauen, klicken Sie einfach auf die gewünschten Gegenstände im Arsenalinventar. Jedesmal, wenn Sie klicken, wird die ANZAHL FÜR BAU um eins erhöht, und das notwendige Bergungsmaterial wird für den Bau zugewiesen. Falls Sie Ihre Meinung ändern, klicken Sie auf LÖSCHEN, um den Bau der gewählten Waffe abzubrechen. Hinweis: Das erforderliche Material wird in Tonnen angegeben.

Wenn Sie vom nächsten Einsatz zurückkehren, befinden sich die neuen Waffen im Inventar, und es ist wieder genug Platz für den Bau weiterer Waffen vorhanden.

Falls Ihnen das Material ausgeht, hört der Waffenbau einfach auf, bis wieder genug Material zur Verfügung steht. Falls Sie mehr Material brauchen, um Ihre HERCs zu reparieren, können Sie sogar Waffen verschrotten. Diese Methode zur Materialgewinnung ist allerdings sehr teuer. Sie verschwenden die Zeit, die für den Bau der Waffe erforderlich war, und bei der Verschrottung geht immer etwas Material verloren.

Wenn Sie mit dem Waffenbauprogramm zufrieden sind, klicken Sie auf einen anderen Stützpunkt-Bildschirm, um diesen Bildschirm zu verlassen.

STÜTZPUNKT: Besatzung



Öffnen Sie diesen Bildschirm mit der Taste BESATZUNG auf dem Stützpunkt-Bildschirm. Hier wählen Sie Piloten für den nächsten Einsatz aus und weisen sie bestimmten HERCs zu. Sie sollten z.B. Ihre besten Piloten einsetzen, wenn Sie einen schweren Einsatz erwarten. Schicken Sie Anfänger auf einfache Missionen, damit sie etwas Erfahrung sammeln können. Sie sollten Ihren brandneuen Apocalypse natürlich auch einem Elitepiloten übergeben, anstatt ihn einem unerfahrenen Anfänger anzuvertrauen.

Ihre Schwadron hat vier “Spalten”. Die oberste gehört Ihnen, und Sie nehmen an jedem Einsatz teil. Spalten, die für die nächste Mission nicht benötigt werden, sind nach der Einsatzbesprechung verdunkelt. Versichern Sie sich also, daß die Piloten, die Sie einsetzen wollen, sich in aktiven Spalten befinden. Um einen Piloten zuzuweisen, klicken Sie auf die Spalte und dann auf das Bild des gewünschten Piloten. Um einen Piloten zu löschen, klicken Sie auf die Spalte und dann auf die LÖSCHEN Taste.

Um einem Piloten einen bestimmten HERC zuzuweisen, klicken Sie auf den Piloten und dann auf den HERC in der INVENTARLISTE links. Einzelheiten finden Sie unter HERC Informationen. (Um Waffen zu ändern, lesen Sie im Abschnitt WAFFEN nach.)

Wenn Sie mit der Zuweisung Ihrer HERCs und Piloten zufrieden sind, , klicken Sie auf einen anderen Stützpunkt-Bildschirm, um diesen Bildschirm zu verlassen.

STÜTZPUNKT: Mission



Öffnen Sie diesen Bildschirm mit der Taste MISSION auf dem Stützpunkt-Bildschirm. Sie gelangen dann zur Einsatzbesprechung für die nächste Mission. Zu Beginn jedes Einsatzes und vor jedem Feldzug gibt es eine Einsatzbesprechung. Hier wird der Einsatz zusammengefaßt, und Sie erfahren die Einsatzziele. Mit diesen Informationen können Sie Besatzung und Waffen Ihrer Schwadron richtig zuweisen. Wenn Ihre Schwadron vorbereitet ist, kehren Sie zur Besprechung zurück, und drücken sie EINSATZ BEGINNEN, um die nächste Mission zu beginnen. Nach jedem Einsatz gibt es außerdem eine Nachbesprechung, in der Ihre Erfolge (oder Mißerfolge) zusammengefaßt werden.

Die Taktische Einsatzkarte ist Teil der Besprechung. Auf ihr werden Gelände, Abwurfpunkt Ihrer Schwadron und Position der bekannten Ziele angegeben. Wegmarkierungen sind numeriert und durch grüne Kreise gekennzeichnet.

Um die Karte zu verändern, können Sie auf die Pfeile oder die Vergrößerungs-/Verkleinerungstasten drücken. Unter der Karte werden zusätzliche Einsatzinformationen angegeben. Benutzen Sie die Bildlaufleiste, um sie zu lesen.

Um den Bildschirm zu verlassen, klicken sie einfach auf eine andere Taste auf dem Stützpunkt-Bildschirm.

Um die Mission zu beginnen, klicken Sie auf EINSATZ BEGINNEN. (Hinweis: Nach dem Start der Mission können Sie die Einsatzziele anzeigen, indem Sie [F11] drücken. Vollständige Informationen über die HERC Steuerung finden Sie unter HERC Kontrolle.)

Wenn Sie (lebend) von einem Einsatz zurückkehren, gelangen Sie zur Nachbesprechung, in der Ihr Kommandant einen Kommentar zu Ihren Leistungen abgibt und feststellt, ob der Einsatz ein Erfolg war oder nicht.



Nach dem Kommentar des Kommandanten werden die Leistungen Ihrer Schwadron detailliert angezeigt. Sie können ablesen, ob Sie die Einsatzziele erfüllt haben, wieviel Bergungsmaterial Sie erbeutet haben und welche Waffen und neuen Technologien Sie gefunden haben. Alle Abschüsse werden ebenfalls angezeigt.

Wenn sie mit der Nachbesprechung fertig sind, können Sie sich auf den nächsten Einsatz vorbereiten.

Sie gewinnen Bergungsmaterial, indem Sie Cybriden zerstören—es ist sozusagen Rohmaterial. Sie können komplette Waffen bergen, indem Sie einen Cybriden vernichten, ohne seine Waffen zu zerstören (z.B. durch einen Schuß in die Beine), oder indem Sie die Waffe durch einen Treffer vom Ziel trennen. Auf einigen Einsätzen haben Sie die Möglichkeit, eine Technologie der Cybriden zu erbeuten, wodurch Ihre eigene HERC und Waffentechnologie verbessert wird.

Die Cockpits unterschiedlicher HERCs sehen alle etwas anders aus, aber die Instrumente sind die gleichen. Sie können alle Kontrollen mit der Tastatur oder der Maus steuern und außerdem den Kontrollbildschirm in den Simulationseinstellungen benutzen, um Ihre Joystickknöpfe zuzuweisen oder zu ändern.

Klicken Sie auf ein markiertes Thema, um weitere Informationen zu erhalten.

Cockpitsicht	Benutzen Sie die vier Cockpitsichten oder die externe Sicht [V], um feindliche Einheiten zu orten, bevor Sie bemerkt werden.
Heads-Up Display (HUD)	Mit Hilfe dieser Anzeigen, die auf das Cockpitfenster projiziert werden, können Sie navigieren, schießen und Ihren HERC steuern, während Sie das Kampfgeschehen im Auge behalten.
Konsole	Die Konsole beinhaltet Ereignisanzeige, Schildanzeige, Feuerketten, Bereitschaftsanzeige, momentane Waffe, Waffenstatus, Waffenverbindung, Drosselventil und Hauptenergiepool.
Multi-Funktionsanzeige (MFD)	Diese Anzeige hat sechs verschiedene Funktionen: HERC Status, Blitzkommunikation (Funk), Navigationskarte, Radar, Zielstatus und Raketenkamera.
Heads-Down Display (HDD)	Der Heads-Down-Display enthält Befehlsanzeige und einen detaillierten Schadensbericht.
Einstellungen	Stellen Sie ein, wie die Simulation auf Ihrem PC aussieht. (mit [F12] öffnen).
Kontrollen	Öffnen Sie dieses Fenster vom Einstellungsbildschirm [F12], um die Steuerung zu wählen.
Externe Sicht	Betrachten Sie das Geschehen von einer

externen Kamera aus ([V] aktiviert sie).

Sie können den Einsatz jederzeit anhalten, indem Sie [P] drücken. Setzen Sie das Spiel mit Weiter oder [Eingabe] fort.

Um den Einsatz abzubrechen, drücken Sie [Q]. Falls Sie das jedoch vor der Erfüllung der Einsatzziele tun, hat das gravierende Auswirkungen auf die folgenden Einsätze.

COCKPITKONTROLLEN: Cockpitsicht

Mit den folgenden Tasten können Sie zwischen den Cockpitsichten umschalten:



Linkes Fenster [F9]

Vorderes Fenster (HUD) [Esc]



Rechtes Fenster [F10]

Ändern Sie die Sicht mit der Maus, indem Sie auf den entsprechenden Bildschirmrand klicken. Auf einigen Joysticks können Sie auch den “Hut” zur Sichtänderung benutzen. (Siehe Kontrollen)



Heads Down Display (HDD) [F7], [F8], oder [Esc] von Vordersicht.

Um auf Externe Sicht (oder zurück) umzuschalten, drücken Sie [V].

COCKPITKONTROLLEN: Heads-Up Display (HUD)

Heads-Up Display (HUD) bezieht sich auf die folgenden Anzeigen, die auf Ihr vorderes Cockpitfenster projiziert werden. Hinweis: Klicken Sie auf Einzelheiten des Bildes rechts, um nähere Informationen zu erhalten.



Auf der hellblauen Anzeige können sie Ihren Kurs (in Grad) ablesen. (Die Ausrichtung des Turms kann anders sein.) Hinweis: 90 Grad ist Ost, 180 Grad ist Süd, 270 Grad ist West, und 0 Grad ist Nord. Sie können die Richtung mit der Hauptsteuerung des HERCs ändern. Hinweis: Der Kurs gibt Ihre Laufrichtung an, nicht die Richtung, in die Ihr Turm ausgerichtet ist.

Die grüne Raute über dem Kompaß gibt die Richtung zu Ihrem nächsten zugewiesenen Wegpunkt an. Falls Sie sich auf dem falschen Kurs befinden, wenden Sie in Richtung auf den grünen Pfeil, bis die Raute erscheint. Die Entfernung zur Wegmarkierung wird unter dem Kompaß angezeigt.

Das Fadenkreuz in der Mitte des Cockpitfensters erleichtert das Zielen. (Sie können auch die Automatische Zielverfolgung benutzen.) Bringen Sie das Kreuz über das Ziel, und eröffnen Sie das Feuer, wenn Sie in Reichweite sind. Wenn Sie manuell zielen, können Sie zum Zielen den ganzen HERC, nur den Turm oder beide bewegen. Falls das Ziel sich bewegt, müssen Sie etwas davor zielen. Ziehen Sie außerdem die Feuergeschwindigkeit Ihrer Waffen in Betracht: Ihre Laser sind sehr schnell, aber ungelenkte Raketen und EMP Pulse erfordern, daß Sie weiter vor das Ziel halten.

Das Fadenkreuz ist normalerweise weiß. Wenn Sie mit dem grünen Zielkästchen ein Ziel gewählt haben, wird das Fadenkreuz grün, wenn Sie es auf das Ziel richten. Falls Sie aktives Radar für Lenkraketen benutzen, wird das Zielkästchen rot, wenn die Rakete ihr Ziel erfaßt hat. Sie können die Rakete dann abfeuern. Sie verfolgt ihr Ziel automatisch, es muß sich nicht im Fadenkreuz befinden.

Der grüne Balken über dem Wegpunkt-Anzeiger gibt an, wie weit Ihr Turm gedreht ist. Wenn er sich in der Mitte befindet, zeigt der Turm Ihres HERCs genau nach vorne. Mit den Tasten [J] und [K] oder den Pfeiltasten können sie den Turm etwa 75 Grad nach links oder rechts drehen. Abhängig von den eingestellten **Kontrollen** können Sie den Turm auch mit dem Joystick, dem Joystick Hut oder mit Ruderpedalen bewegen. Hinweis: Wenn Sie den Razor fliegen, können Sie [J] und [K] benutzen, um genauer zu zielen. Ihre Radaranzeige gibt die Turmposition ebenfalls an.

Um Ihren Turm nach oben oder unten zu bewegen, drücken Sie [I] und [M], oder benutzen Sie die Pfeiltasten. Drücken Sie die Rücktaste, um den Turm wieder in die Mittelstellung zu bringen.

(Nur **Razor**)

Der Höhenmesser ist die vertikale Anzeige rechts neben dem HUD des Razors. Der grüne Balken gibt die Flughöhe an, der rote Balken markiert die Höhe des Erdbodens. Das bewegliche, grüne Symbol ist Ihr Schiff. Halten Sie es vom roten Balken fern. Wenn sie sich berühren, stürzen Sie ab. Der blaue Anzeige gibt die Richtung und Geschwindigkeit von Höhenänderungen an.

Das ist ein “Kästchen”, das ein ausgewähltes Ziel umgibt. Es ist grün für die meisten Waffen, aber rot, wenn Sie aktives Radar für eine Lenkrakete benutzen. Wenn Sie ein Ziel wählen, können Sie es in der Zielanzeige [F5] der Multifunktionsanzeige betrachten, es mit dem Radar [R] erfassen, um Raketen einzusetzen, oder die Automatische Zielverfolgung [ATT] einschalten (Ausnahme: **Razor**). Das gewählte Ziel wird außerdem auf dem Radarschirm [F4] durch ein gelbes Kästchen markiert.

Falls Sie eine Zielkapsel verwenden, können Sie ATT benutzen, um auf bestimmte Komponenten der Cybriden zu zielen. Wählen Sie ein Ziel, und benutzen Sie die [Tab] Taste, um auf ein bestimmtes Teil zu zielen.

Um ein Ziel zu wählen, drücken Sie [Eingabe], oder klicken Sie auf die ZIEL Taste auf dem Radarschirm [F4] der Multifunktionsanzeige. Mit [Eingabe] und ZIEL können Sie alle Ziele nacheinander anwählen—drücken Sie immer wieder auf die Taste, bis das gewünschte Ziel markiert ist. (Drücken Sie [Alt]+[Eingabe], um die Ziele in umgekehrter Reihenfolge zu wählen.) Falls das Ziel im HUD nicht sichtbar ist, erscheint ein grüner Pfeil, der Ihnen die Richtung weist.

Um Raketen einzusetzen, schalten Sie das aktive Radar ein. Wenn das Zielkästchen rot wird, ist das Ziel erfaßt, und jede radargelenkte Rakete, die Sie abfeuern, verfolgt das Ziel. (Einige Cybriden können Lenkraketen mit schnellen Manövern und ECM Kapseln abschütteln.) Hinweis: Elektro-optische Raketen müssen das Ziel nicht erfassen. Sie werden manuell mit Hilfe des Joysticks oder der Zehnertastatur unter Benutzung der Raketenkamera [F6] gesteuert.

ATT bewegt Ihren Turm automatisch, so daß Ihre Waffen immer auf Ihr momentan gewähltes Ziel gerichtet bleiben. Das Ziel wird verfolgt, bis Sie ein anderes Ziel wählen, die manuelle Kontrolle über den Turm übernehmen, ATT ausschalten oder bis das Ziel zerstört wird oder den Feuerbereich des Turms verläßt. Falls Sie ein neues Ziel wählen, erfaßt ATT dieses Ziel. (Weitere Einzelheiten über die Zielauswahl finden Sie unter Zielkästchen)

Um ATT an- oder auszuschalten, klicken Sie auf die Taste VERFOLGEN auf der Konsole, oder drücken Sie [T]. In der oberen linken Ecke des HUD wird "ATT" angezeigt, wenn die automatische Zielverfolgung an ist. Hinweis: ATT zielt auf die Mitte des Ziels—benutzen Sie eine Zielkapsel, oder zielen Sie manuell, um Ihr Feuer präziser zu kontrollieren. Mit der Zielkapsel können Sie ATT benutzen, um auf bestimmte Komponenten der Cybriden zu zielen. Drücken Sie [Tab], um auf Einzelteile eines gewählten Ziels zu zielen.

Hinweis: ATT wird im Razor nicht benutzt, weil es die Flugnavigation stören würde.

COCKPITKONTROLLEN: Die Konsole



Die Cockpitkonsole ist in unterschiedlichen HERC Modellen unterschiedlich konfiguriert, aber alle Konsolen haben die gleichen Instrumente. Hinweis: Klicken Sie auf Einzelheiten des Bildes rechts, um nähere Informationen zu erhalten.

In diesem Fenster werden während des Einsatzes unterschiedliche Statusberichte und Warnmeldungen angezeigt, z.B. Erreichen einer Wegmarkierung, Warnungen vor Systemversagen, usw.

Ihr HERC wird durch ein Bug- und ein Heckschild geschützt. (Weitere Informationen finden Sie unter Schutzschilde.) Auf der Schildanzeige können Sie die Stärke der Schilde in Prozent ablesen. Sie können die Stärke auch an der Farbe erkennen. Je heller die Farbe, desto stärker ist der Schild. Schildenergie wird durch feindliche Treffer verbraucht und aus dem Hauptgenerator erneuert. Es ist nicht möglich, mehr Energie für den Schild bereitzustellen, aber Sie können die Schildstärke mit einer Schildkapsel. erhöhen.

Schildenergie wird normalerweise gleichmäßig über Heck und Bug verteilt, aber Sie können das Gleichgewicht manuell verändern. Um die Schildenergie neu zuzuweisen, klicken Sie auf das entsprechende Schildsymbol, oder benutzen Sie [ü] (Heck) oder [+] (Bug). Hinweis: Wenn Sie das Energiegleichgewicht ändern, passen Sie auf Ihre schwächere Seite auf.

Mit diesen numerierten Tasten aktivieren Sie Ihre Waffen. Klicken Sie auf die Taste, oder benutzen Sie die entsprechende Zahlentaste ([1], [2], usw.), um die Waffen manuell zu aktivieren. Die Waffe bleibt aktiv, bis Sie eine andere aktivieren. Sie können gleiche Waffen auch verbinden, oder Waffen in bis zu drei Feuerketten anordnen, um verschiedene Waffenfolgen für unterschiedliche Situationen schnell zu aktivieren.

Eine Feuerkette legt eine Reihenfolge fest, in der Waffen abgefeuert werden.

Wenn Sie schießen, werden nacheinander alle Waffen der Kette eingesetzt. So können Sie Ihre Feuerkraft optimal ausnutzen, ohne im Kampf nach den richtigen Tasten suchen zu müssen. Außerdem können die Waffen so zwischen Schüssen etwas aufgeladen werden.

Um eine Feuerkette zu wählen, klicken Sie auf die entsprechende Taste (I, II oder III), oder drücken Sie die [^] Taste. Wenn die gewünschte Kette gewählt ist, können Sie einfach zielen und schießen. Waffen, die in eine Feuerkette eingebunden sind, werden nur eingesetzt, wenn das Ziel sich in Reichweite befindet.

Feuerkette I beinhaltet alle Waffen außer den Raketen und ist zu Beginn jeder Mission verfügbar. Ketten II und III sind leer, so daß Sie Ihre anderen Waffen nach Reichweite, Energieverbrauch und anderen Kriterien ordnen können.

Um eine Feuerkette zu programmieren, wählen Sie sie zuerst an (I, II oder III). Drücken Sie dann [Alt] und die Nummer der Waffe für jede Waffe, die Sie in die Kette einbinden wollen, z.B. [Alt]+[1]. Wenn Sie eine Waffe einbinden, leuchtet ihre grüne Lampe auf. Um eine Waffe aus einer Feuerkette zu entfernen, drücken Sie einfach noch einmal [Alt] und die Nummer der Waffe. Wenn die Kette fertig ist, klicken Sie auf die Nummerntaste der Feuerkette, oder drücken Sie [^]. Auf diese Weise können Sie alle drei Ketten programmieren.

Sie können jede einzelne oder verbundene Waffe außerdem manuell aktivieren und abfeuern, unabhängig davon, in welcher Kette sie sich befindet. Drücken Sie [W] oder [Alt]+[W], um die nächste oder vorhergehende Waffe zu wählen. Feuern Sie sie mit dem Joystickknopf oder mit der [Leertaste] ab.

Hinweis: Die meisten Piloten binden keine Raketen in Feuerketten ein, sondern sparen Sie für bestimmte Ziele auf.

Diese Lampe neben der Auswahltaste jeder Waffe leuchtet grün, wenn die Waffe auf das momentan gewählte Ziel gerichtet ist *und* feuerbereit ist. Die Lampe ist rot, wenn kein Ziel ausgewählt oder die Waffe nicht feuerbereit ist (Ziel nicht erfaßt oder in Reichweite, Waffe nicht geladen). Eine nicht bereite Waffe, d.h. eine Waffe, die nicht aufgeladen oder außer Reichweite ist, in einer Feuerkette wird übersprungen

Diese weiße Markierung zeigt an, welche Waffe als nächstes abgeschossen wird (manuell oder als Teil einer Verbindung oder Feuerkette).

Für Waffen, die Munition erfordern (Autokanone, Raketen), zeigt dieser Balken rechts neben dem Namen der Waffe an, wieviel Munition noch verbleibt. Wenn der Zähler Null erreicht, ist die Munition alle. Hinweis: In einer Übungsmission können Sie die Einstellung unbegrenzte Munition benutzen, um das zu vermeiden.

Für Energiewaffen (Laser, PBW, ELF, EMP) zeigt der Balken die momentane Ladung der Waffe an. Energiewaffen können vom Hauptgenerator immer wieder aufgeladen werden, erfordern aber eine Mindestladung, um eingesetzt werden zu können. Laser und ELF Waffen verbrauchen Energie mit einer bestimmten Rate, bis ihre Reserven zuende sind. Teilchenstrahler, Plasmakanonen und EMP Kanonen sind “Pulswaffen”, die die gesamte Ladung mit einem Schuß verbrauchen und danach wieder vollständig geladen werden müssen.

Hinweis: Beschädigte Waffen werden langsamer oder gar nicht geladen. Wenn eine Waffe zerstört wird, erscheint “OFFLINE” in der Statusanzeige.

Wenn Sie zwei Waffen verbinden, feuern diese gleichzeitig. Sie können zwei beliebige identische Waffen verbinden. Wählen Sie eine der Waffen, und klicken Sie auf die Taste VERBINDEN, oder drücken Sie [L]. Wenn jetzt eine der Waffen aktiviert und ausgelöst wird, feuern beide Waffen. So wird die Wirkung eines Treffers erhöht, aber Ihre Munition oder Energie wird schneller verbraucht. Hinweis: Wenn eine der verbundenen Waffen in eine Feuerkette eingebunden wird, feuern beide Waffen. Um die Verbindung rückgängig zu machen, wählen Sie eine der Waffen und drücken Sie nochmals [L] oder VERBINDEN.

Dieser Regler zeigt an, auf welcher Leistung der Motor läuft, und ob Sie sich vorwärts oder rückwärts bewegen. Wenn der Regler sich in der Mitte befindet, bedeutet das, daß Sie gestoppt sind. (Die Ausnahme ist der Razor, der sich nur vorwärts bewegen kann.) Wenn das Drosselventil eingestellt wird, bleibt es auf der Einstellung, bis Sie es wieder ändern.

Um sich vorwärts zu bewegen, drücken Sie [Auf Pfeil] auf der Zahlentastatur, und benutzen Sie [Ab Pfeil] für den Rückwärtsgang. (Falls Sie einen Joystick benutzen, bewegen Sie diesen vor oder zurück.) Drücken Sie [5] auf dem Zahlenfeld, oder drücken Sie Knopf 3 auf einigen Joysticks, um anzuhalten.

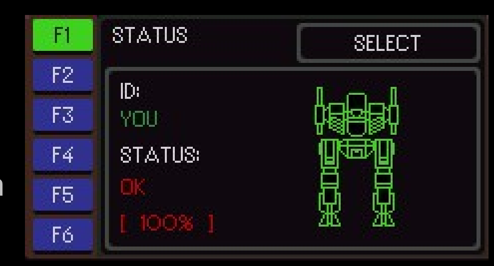
Denken Sie daran, daß Richtungsänderungen von Ihrer Bewegungsrichtung abhängen. Wenn Sie gestoppt sind oder sich vorwärts bewegen, steuern Sie nach rechts, um nach rechts zu wenden. Im Rückwärtsgang müssen Sie nach rechts steuern, um nach links zu wenden.

Für das Drosselventil des Razors können Sie auch die Tasten [+] und [-] auf dem Zahlenfeld benutzen.

Die Energiequelle Ihres HERCs. Hier wird die insgesamt für Bewegung, Schutzschild und Waffen (in dieser Reihenfolge) verfügbare Energie angegeben. Falls Sie den Generator überbeanspruchen, wird die Laderate Ihrer Energiewaffen vermindert—eine oder mehrere können ganz verbraucht werden.

COCKPITKONTROLLEN: Multifunktionsanzeige (MFD)

Auf dieser Anzeige direkt über oder unter dem vorderen Fenster werden mehrere wichtige Informationen angezeigt. Normalerweise dient sie als Radarschirm. Sie können auf den roten Namen der Anzeige klicken, um andere Informationen aufzurufen. Sie können die gewünschte Anzeige auch direkt erreichen, indem Sie auf die Tasten F1-F6 der Konsole drücken oder die Funktionstasten [F1]-[F6] Ihres Computers benutzen. [F1]—STATUS, [F2]—BLITZFUNK, [F3]—KARTE, [F4]—RADAR, [F5]—ZIELSTATUS, [F6]—RAKETENKAMERA.



Diese Anzeige gibt den augenblicklichen Status der Hauptkomponenten Ihres HERCs an. Grün bedeutet, daß eine Komponente voll einsatzbereit ist, gelb zeigt leichte Beschädigung an, orangene Teile sind schwer beschädigt, rot warnt vor einem bevorstehenden Versagen, und grau zeigt an, daß ein System zerstört ist. Um den Status anderer HERCs zu überprüfen, drücken Sie [D]. Einen detaillierten Schadensbericht über die Struktur-, Waffen- und internen Systeme finden Sie in der HDD Anzeige [F8].



Mit Hilfe dieser Anzeige können Sie mit allen anderen Piloten Ihrer Schwadron kommunizieren. Blitzfunk sendet an alle Piloten gleichzeitig. Der nächste Pilot, der Ihren Befehl befolgen kann, bestätigt ihn. Falls kein Schwadronsmitglied in der Lage ist, den Befehl auszuführen, wird Ihnen auch das mitgeteilt. (Um eine Nachricht an einen bestimmten Piloten zu senden, lesen Sie unter Befehlsanzeige [F7] nach.)

Sie können Befehle von der Blitzfunk-Konsole senden oder mit Tastaturbefehlen von irgendwo im Cockpit. Drücken Sie [F2], um die Konsole zu öffnen. Wählen Sie die gewünschte Nachricht aus, indem Sie darauf klicken, den rot markierten Buchstaben drücken oder die Tasten [,;] und [.:] benutzen. Senden Sie die Nachricht dann mit der Taste XMIT oder mit [X].

Wenn die Blitzfunk Konsole nicht geöffnet ist, können Sie eine Nachricht wählen, indem Sie [Alt] und rot markierten Befehlsbuchstaben drücken, z.B. [Alt]+[A] . Senden Sie dann mit [X].

- Mein Ziel angreifen [A]. Weist die anderen Piloten an, Ihr momentan gewähltes Ziel anzugreifen.

- Mein Ziel ignorieren [G]. Weist die anderen Piloten an, Ihr momentan gewähltes Ziel in Ruhe zu lassen.

- Helfen Sie mir [H]. Sie sind in Schwierigkeiten. Hoffentlich erreichen die anderen Piloten Sie rechtzeitig.

- Kommen Sie zu mir [O]. Weist die anderen Piloten an, sich in sichere Funkreichweite zu begeben und Ihren Manövern zu folgen.

- Nach Feinden suchen [C]/EMCON (Emissionskontrolle) [E]. Nach Feinden suchen weist alle Piloten an, ihr Radar anzuschalten. Wenn Sie diesen Befehl senden, ändert sich die Nachricht automatisch in EMCON. Emcon weist alle Piloten an, "Emissionskontrolle" zu beachten, d.h. sie schalten das aktive Radar aus. Hinweis: Alle HERCs stehen miteinander in Verbindung, d.h. ein Ziel, das vom Radar eines HERCs erfaßt wird, ist automatisch auf allen Radarschirmen Ihrer Schwadron zu sehen.

- Feuer frei [F] /Feuer einstellen [F]. Feuer frei weist Ihre Schwadron an, auf jeden Gegner zu schießen. Wenn Sie Feuer frei senden, ändert sich die Nachricht in Feuer einstellen und umgekehrt.

Zeigt eine topographische Geländekarte an. Ihr HERC wird durch ein weißes Kreuz dargestellt. Die Karte bewegt sich mit Ihnen und ist stets auf Ihren Kurs ausgerichtet, so daß sie Ihnen dabei hilft, Hindernissen auszuweichen.



Das Radar zeigt die relative Position freundlicher HERCs und Gebäude (in blau), feindlicher Bodeneinheiten (in rot), feindlicher Flieger (in gelb) und feindlicher Gebäude (in grün) an.

Das rote Dreieck in der Mitte ist Ihr HERC, die Linie, die davon ausgeht, zeigt Ihren Kurs an. Der blaue Kegel ist der derzeit aus dem Cockpit sichtbare Bereich, in dem Sie Ziele wählen und erfassen können. Wenn der Turm rotiert wird, bewegt sich auch der Kegel auf dem Schirm. Das augenblicklich gewählte Ziel, falls vorhanden, ist von einem gelben Kästchen umgeben. (Der grüne Kreis markiert die Entfernung, in der Sie von Cybriden geortet werden können, wenn Sie nur passives Radar benutzen.)

Wichtig: Sie können nur Ziele wählen und erfassen, die sich in Ihrem Zielkegel befinden.

Klicken Sie auf REICHWEITE, oder drücken Sie [Alt]+[R], um die Reichweite Ihres Radars im aktiven Modus zu erhöhen oder verringern. Eine große Reichweite ermöglicht eine Ortung von Feinden außerhalb der Sichtweite, aber Sie werden ebenfalls früher bemerkt.

Um ein Ziel im Zielkegel zu wählen, klicken Sie auf ZIEL, oder drücken Sie [Eingabe]. Das nächste sichtbare Ziel wird auf dem Radarschirm durch ein gelbes Kästchen und im HUD durch ein Zielkästchen markiert. Auf diese Weise können Sie alle verfügbaren Ziele nacheinander anwählen.

Um das Radar zwischen aktivem (AKT) und passivem (PAS) Modus umzuschalten, klicken Sie auf die Taste MODUS, oder drücken Sie [R]. Passives Radar sucht nach gegnerischen Radarstrahlen, ohne selbst zu senden, und ist notwendig, um unbemerkt zu bleiben oder Lenkraketen auszuweichen (falls der HERC nicht mit einer ECM Kapsel ausgerüstet ist). Feinde, die nicht aktiv suchen, werden mit dem passiven Radar jedoch nicht bemerkt.

Wenn Sie passives Radar benutzen, erscheint ein Kreis auf dem Radarschirm. Dieser Kreis markiert die Entfernung, aus der Sie einen Feind von außerhalb seiner Suchreichweite überwachen können. Solange die Cybriden außerhalb des Kreises bleiben und Sie passives Radar benutzen, können die Cybriden Sie nicht sehen.

Aktives Radar sendet intensive Radiowellen aus, die alle Einheiten in der Nähe orten, unabhängig davon, ob sie selber senden oder nicht. Alle HERCs sind verbunden, so daß eine feindliche Einheit, die von einem Piloten geortet wurde, von allen gesehen werden kann. Aktives Radar verrät jedoch die Position Ihres HERCs und verwandelt ihn in ein Ziel für Überfälle und Luftangriffe. Anti-Radar

Lenkraketen steuern speziell Radarstrahlen an. Einzelheiten finden Sie unter Radar.

Um eine radargelenkte Rakete abzufeuern, klicken Sie auf AKTIV, oder drücken Sie [R], um auf aktiven Radarmodus (AKT) zu schalten. Wählen Sie dann ein Ziel —das rote Kästchen zeigt an, daß das Ziel erfaßt ist. Jede radargelenkte Rakete, die Sie jetzt abfeuern, steuert das Ziel an, auch wenn es sich bewegt. Für Einzelheiten über das Zielen mit EO Raketen lesen Sie unter “Raketenkamera” [F6] nach.



Diese Anzeige identifiziert das gewählte Ziel und zeigt dessen geschätzte Beschädigung an. So können Sie Ihr Feuer angemessen konzentrieren, um den Gegner schnell zu erledigen. Öffnen Sie die Anzeige, und benutzen Sie die Auswahltaste, um ein Ziel zu wählen. Wenn kein Ziel gewählt ist, erscheint ZIEL: KEINES in der Anzeige. Falls der MFD Computer das gewählte Ziel noch nie zuvor gesehen hat, zeigt er an: ZIEL: UNBEKANNT.



Hier wird der momentane Raketenstatus und die Raketenkamera für eine abgefeuerte Rakete angezeigt. So können Sie optische Raketen steuern. Falls ein Ziel erfaßt ist, erscheint LOCK in rot in der Anzeige.

Wenn Sie eine EO (Elektro-Optische) Rakete einsetzen, benutzen Sie die Raketenkamera, um die Rakete manuell mit dem Joystick oder den Pfeiltasten zu lenken. Sie müssen den Feuerknopf oder die [Leertaste] gedrückt halten, um die Kontrolle über die Rakete zu behalten. Steuern Sie die Rakete bis ins Ziel. Wenn die Rakete einschlägt, abstürzt oder ihr Treibstoff verbraucht ist, können Sie Ihren HERC wieder steuern.

COCKPITKONTROLLEN: Heads-Down Display (HDD)

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Heads Down Display zu öffnen:

- Wählen Sie eine seiner Funktionen, Befehlsanzeige [F7] oder Schadensbericht [F8].

- Klicken Sie mit der Maus auf den unteren Rand des Cockpitbildschirms.

- Abhängig von Ihren Kontrolleinstellungen können Sie den Joystickhut nach unten bewegen.

Um zur Cockpitsicht zurückzukehren, wählen Sie einen MFD Bildschirm ([F1]-[F6]), drücken Sie [ESC], oder klicken Sie mit der Maus auf den oberen Bildschirmrand.



Dieser Bildschirm gleicht der taktischen Einsatzkarte, die in der Einsatzbesprechung benutzt wird. Die Anzeige wird allerdings ständig erneuert und ermöglicht Ihnen, einzelnen Piloten bestimmte Nachrichten zu senden.

Der rote Kartenrand zeigt das Einsatzgebiet an—falls Sie es verlassen, ist die Mission gescheitert. Die anderen Piloten der Schwadron werden neben der Karte angezeigt. Auf der Karte werden ihre HERCs in derselben Farbe dargestellt, in der ihr Name auf dem Kommunikationsschirm erscheint.

Von der Befehlsanzeige kommunizieren Sie mit einzelnen Piloten (nicht mit der gesamten Schwadron wie im Blitzfunk). Wenn Piloten nicht senden, ist ihr Fenster verdunkelt und nur ihr Name, Status und augenblicklicher Befehl werden angezeigt. Falls das Funkgerät oder der HERC eines Piloten zerstört werden, erscheinen nur statische Streifen im Funkfenster, und Sie können dem Piloten keine Nachrichten mehr senden.

Um eine Nachricht zu senden, müssen Sie zuerst einen Piloten wählen. Klicken Sie auf die Markierung des Piloten auf der Karte, auf seinen oder ihren Funkbildschirm, oder drücken Sie die entsprechende Zahlentaste ([1], [2], [3] von

links nach rechts). Falls der Pilot sich in Funkreichweite befindet, meldet er sich. Wählen Sie jetzt die gewünschte Nachricht, indem Sie darauf klicken, den Tastaturbefehl benutzen oder die Tasten [,;] und [.:] drücken.

Bestimmte Nachrichten erfordern, daß Sie eine Einheit oder ein Gebiet auf der Karte als Ziel oder Wegmarkierung angeben. Bewegen Sie die Karte mit den Lupentasten oder mit [+] oder [-], bis Sie das Ziel sehen können. Um eine Einheit zu wählen, klicken Sie darauf, oder benutzen Sie die [Tab] Taste. Um eine Position auf der Karte zu wählen, klicken Sie mit dem “X” Cursor darauf, oder bewegen Sie die Karte mit den Pfeiltasten, bis der X Cursor sich an der richtigen Stelle befindet. Drücken Sie dann [Eingabe]. Um die Nachricht zu senden, klicken Sie auf XMIT, oder drücken Sie [X]. Mit ABBRUCH oder der [Rücktaste] können Sie abbrechen.

- Kampf abbrechen [D]. Weist den gewählten Piloten an, den Kampf abzubrechen.

- Feind angreifen [A]. Weist den Piloten an, ein Ziel Ihrer Wahl anzugreifen. Nach der Erteilung dieses Befehls müssen Sie ein Ziel auf der Karte wählen, indem Sie darauf klicken oder [Tab] benutzen. Der Pilot wird dann durch eine Linie mit dem gewählten Ziel verbunden.

- Position verteidigen [F]. Weist den Piloten an, ein bestimmtes Gebiet oder eine bestimmte Einheit zu verteidigen. Wählen Sie eine freundliche Einheit mit der Maus oder mit [Tab]. Benutzen Sie den X Cursor oder die Pfeiltasten und [Eingabe], um einen Abschnitt auf der Karte zu wählen. Der gewählte Pilot ignoriert dann alle feindlichen Einheiten auf dem Weg. Wenn der HERC die zugewiesene Position erreicht, greift er alle Feinde an, die sich nähern (aber verfolgt sie nicht, wenn sie fliehen).

- Abschnitt patrouillieren [T]. Weist den Piloten an, einen bestimmten Punkt anzusteuern. Wählen Sie diesen mit dem X Cursor oder mit den Pfeiltasten und [Eingabe]. Der Pilot greift jedes Ziel an, dem er oder sie auf dem Weg begegnet. Wenn der HERC die zugewiesene Position erreicht hat, verteidigt er sie, bis er neue Befehle erhält.

- Punkt ansteuern [G]. Weist den Piloten an, einen bestimmten Punkt auf der Karte anzusteuern und auf dem Weg alle Ziele zu vermeiden. Wählen Sie den Punkt mit dem X Cursor oder mit den Pfeiltasten und [Eingabe]. Wenn der Pilot den Punkt erreicht, steuert er den nächsten Punkt an, falls befohlen. Wenn keine weiteren Befehle vorliegen,

verteidigt der Pilot den zugewiesenen Punkt.

- Kommen Sie zu mir [O]. Weist den Piloten an, zu Ihnen zu kommen. Sobald er sich in Kommunikationsreichweite befindet, folgt der Pilot Ihren Manövern. Das funktioniert gut, wenn Sie versuchen, einen Feind auszumanövrieren oder in der Flanke anzugreifen.

- Nach Feinden suchen [C]. Weist den Piloten an, das Radar auf aktiven Modus zu schalten und nach Feindeinheiten zu suchen. So kann der gewählte Pilot weiter sehen, aber es erhöht auch die Wahrscheinlichkeit von Überfällen oder Luftangriffen. Hinweis: Alle HERCs stehen miteinander in Verbindung, d.h. ein Ziel, das vom Radar eines HERCs erfaßt wird, ist automatisch auf allen Radarschirmen Ihrer Schwadron zu sehen.

- EMCON [E]. Weist den Piloten an, Emissionskontrolle zu beachten, das aktive Radar auszuschalten und Funkstille zu wahren, bis er den Befehl erhält, nach Feinden zu suchen.

- XMIT [X]. Sendet die Nachricht an den gewählten Piloten.

- Abbruch [Rücktaste]. Bricht die Nachricht ab, bevor sie gesendet wird.



Diese Anzeige bietet einen Überblick über die Systeme und Beschädigung jedes HERCs Ihrer Schwadron und über das augenblicklich gewählte Ziel. Um einen anderen HERC zu betrachten, klicken Sie auf die Pfeile, oder benutzen Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur.

Der HERC Status ist in drei Kategorien geteilt: Struktur, interne Systeme und Waffen. Um eine Kategorie zu wählen, drücken Sie [S], [I], oder [W] auf der Tastatur, oder benutzen Sie die Auf/Ab Pfeiltasten. Der Status jeder Komponente ist farblich gekennzeichnet: grün, normal; gelb, leicht beschädigt; orange, schwer beschädigt; rot, fast zerstört; grau, zerstört. Der Zustand wird außerdem als Prozentsatz angegeben.

COCKPITKONTROLLEN: Einstellungen

Sie können diesen Bildschirm während des Einsatzes mit [F12] öffnen. Die Mission wird angehalten, bis Sie Ihre Auswahl getroffen haben. Hinweis: Falls *EarthSiege 2* auf Ihrem Computer langsam läuft, reduzieren Sie eine oder mehrere der Grafikdetaileinstellungen.

Schaltet die Musik in der Simulation AN oder AUS.

Schaltet die Toneffekte in der Simulation AN oder AUS.

Stellt ein, ob Funknachrichten von Piloten als Text, Text und Sprache oder nur Sprache erhalten werden.

Stellt ein, ob interne Systemnachrichten als Text, Text und Sprache oder nur Sprache erhalten werden.

Stellt die Entfernung ein, in der Einzelheiten des Geländes sichtbar werden.

Schaltet Geländetexturen AN oder AUS.

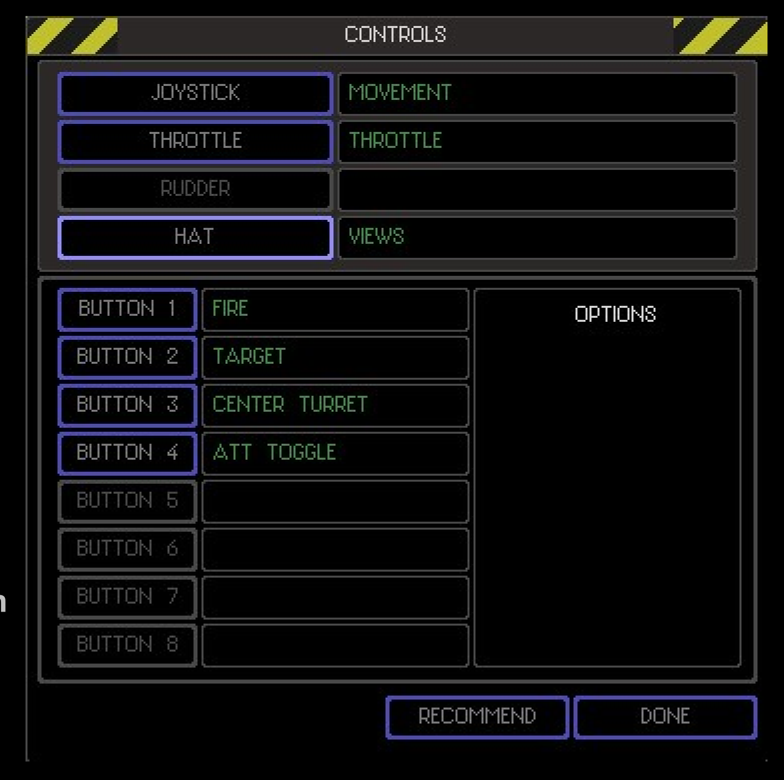
Klicken Sie auf eine oder mehrere dieser Einstellungen, um Grafikdetail zu verändern. Grafikdetail hat eine große Auswirkung auf die Geschwindigkeit der Simulation. Falls das Spiel zu langsam läuft oder manchmal anhält, müssen Sie vielleicht die Grafikdetails verringern.

Öffnen Sie den Einstellungsbildschirm, um Ihre Kontrollgeräte (Joystick, Ruderpedale, usw.) für die Simulation einzustellen. (Ihre Kontrollgeräte müssen für Windows bereits konfiguriert und kalibriert sein. Öffnen Sie in Windows 95 die Systemsteuerung. Wählen Sie Joystick. Für Windows 3.1 lesen Sie in der Dokumentation des Gerätes oder in der *EarthSiege 2* README Datei nach.)

Speichert Ihre Änderungen und bringt Sie ins Cockpit zurück, so daß Sie den Einsatz fortsetzen können.

COCKPITKONTROLLEN: Kontrollen

Im Kontrollfenster können Sie einen Joystick oder ein anders Kontrollgerät auswählen und kalibrieren. (Kontrollgeräte müssen für Windows konfiguriert und kalibriert sein. Öffnen Sie in Windows 95 die Systemsteuerung. Wählen Sie Joystick. Für Windows 3.1 lesen Sie in der Dokumentation des Gerätes oder in der *EarthSiege 2* README Datei nach.)



Sie müssen sich auf dem Simulationsbildschirm befinden (d.h. im Einsatz), um dieses Fenster zu erreichen. Öffnen Sie den Einstellungsbildschirm [F12], und klicken Sie auf die Taste Kontrollen.

Klicken Sie auf diese Taste, um einzustellen, wie Sie Ihren Joystick mit *EarthSiege 2* benutzen wollen. Falls Sie keinen Joystick besitzen, ist diese Taste verdunkelt. Wenn ein Joystick installiert ist, sie ihn aber nicht benutzen wollen, wählen Sie KEIN JOYSTICK—so wird die Tastatur als Kontrollgerät gewählt. Wählen Sie BEWEGUNG, um den Joystick für die Steuerung des Hauptkörpers des HERCs zu benutzen (vorwärts/rückwärts, Kurven, Beschleunigung). Wählen Sie TURM, um den Joystick nur für die Steuerung des Oberkörpers/Turms zu benutzen (Cockpitsicht und Waffen).

Falls Ihr Joystick einen “Regler” hat, können Sie die Taste DROSSEL drücken, um ihn für die Einstellung des DROSSELVENTILS des HERCs oder die Höheneinstellung (Bewegung nach oben/unten) des TURMS zu benutzen.

Falls Ruderpedale, ein zweiter Joystick oder ein ähnliches Gerät installiert ist, können Sie mit dieser Einstellung die Benutzung festlegen. Ein

Ruderkontrollgerät kann für die BEWEGUNG des Hauptkörpers des HERCs oder nur für den TURM benutzt werden. Die Tasten [J] und [K] können immer für die Steuerung des Razors oder für die horizontale Turmbewegung benutzt werden.

Falls Ihr Joystick 1 einen “Hut” hat, können Sie damit die COCKPITSICHT ändern oder die Rotation und Höheneinstellung Ihres TURMS kontrollieren.

Mit diesen Tasten können Sie einstellen, wie die Knöpfe Ihres Hauptjoysticks funktionieren. Hinweis: Auf fast allen Joysticks ist Knopf eins der Abzug. Die Anzahl der zusätzlichen Knöpfe hängt vom Typ des installierten Joysticks ab. (Einzelheiten über die Zuweisung der Knöpfe für das ThrustMaster® Weapons Control System oder ähnliche Kontrollgeräte finden Sie in der README Datei.)

Klicken Sie auf die Nummer des Knopfes, den Sie zuweisen oder ändern wollen. (Die Auswahlmöglichkeiten für diesen Knopf werden angezeigt.) Klicken Sie so lange auf die Nummerntaste des Knopfes, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Feuer: Gewählte Waffe abfeuern.
Ziel: Neues Ziel wählen.
Richtung ändern: Änderung der Bewegungsrichtung.
Beine zentrieren: Richtet den Körper des HERCs auf die Turmrichtung aus.
Turm zentrieren: Richtet den Turm auf den Körper aus, schaltet ATT aus.
Stopp: Anhalten (Minimalgeschwindigkeit im Razor).
ATT Schalter: Schaltet automatische Zielverfolgung an oder aus.
Nächstes Ziel: Wählt das am nächsten befindliche Ziel.
Zielkomponente: Wählt einen Teil des Ziels, auf den geschossen werden soll.
Waffen verbinden: Verbindet die momentane Waffe.
Externe Sicht: Schaltet zwischen interner und externer Sicht um.
Cockpitsicht: Kehrt zur Cockpitsicht zurück.
MFD Anzeige: Wählt die MFD Anzeigen nacheinander an ([F1]-[F6]).
Verfolgungssicht: Externe Kamera folgt dem HERC.
Bugschild: Erhöht Energie des Bugschildes.
Heckschild: Erhöht Energie des Heckschildes.
Nächste Waffe: Wählt die nächste Waffe aus.
Waffenschalter: Bindet Waffe in Feuerkette ein, oder entfernt sie wieder.
Letzte Waffe: Wählt die vorhergehende Waffe.
Nächste Kette: Wählt die nächste Feuerkette.

Klicken Sie auf diese Taste, um automatisch die empfohlenen Einstellungen für Ihr Kontrollgerät zu wählen.

Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf FERTIG, um zum Einstellungsmenü zurückzukehren.

COCKPITKONTROLLEN: Externe Sicht



In der externen Sicht können Sie die Umgebung um Ihren HERC oder einen anderen HERC Ihrer Schwadron betrachten. Sie können das Bild vergrößern, die Kamera drehen oder sogar Ihren HERC steuern. So können Sie versteckte Feinde aufspüren oder Manöver durchführen, während Sie einen guten Überblick haben.

Um die externe Kamera zu aktivieren, drücken Sie [V]. Um ins Cockpit zurückzukehren, drücken Sie noch einmal [V], oder benutzen Sie [Esc].

In der externen Sicht folgt die Kamera dem HERC. Sie können die Kamera um und über den HERC rotieren, indem Sie den Joystick oder die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen. Um das Bild zu vergrößern (oder zu verkleinern), halten Sie den Feuerknopf gedrückt, während Sie den Joystick vor oder zurück bewegen. Auf der Tastatur müssen Sie die [Leertaste] gedrückt halten und gleichzeitig die Auf/Ab Pfeiltasten benutzen.

Um zwischen Kamera und HERC Kontrolle umzuschalten, drücken Sie [Eingabe]. Wenn Sie den HERC so kontrollieren, bleibt die externe Sicht aktiviert, aber Sie können den HERC steuern und Waffen abfeuern. Drücken Sie noch einmal [Eingabe], um wieder zurückzuschalten.

Um die externe Kamera auf einen anderen HERC Ihrer Schwadron auszurichten, drücken Sie [N]. Sie können die Kamera rotieren oder das Bild vergrößern (verkleinern), aber Sie können nicht die Kontrolle über den HERC übernehmen. Um in Ihr Cockpit zurückzukehren, drücken Sie [V] oder [Esc].

Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über die Fähigkeiten der HERCs und Waffen, taktische Hinweise, Tastaturbefehle und andere Informationen, die Ihnen auf dem Schlachtfeld einen Vorteil verschaffen.

Klicken Sie auf ein Thema, um weitere Informationen zu erhalten.

SPIELINFORMATIONEN: HERC Design



Der HERC (kurz für HERCULAN) ist ein zweibeiniges, gepanzertes Kampffahrzeug, das dem Einsatz in jedem Gelände angepaßt ist. Obwohl die meisten einsatzfähigen Modelle ursprünglich von Cybriden AI gesteuert wurden, hat der Menschliche Widerstand nach der Machtübernahme durch die Cybriden einige HERCs aus der Zeit vor den Cybriden entdeckt. Menschliche Designer haben seitdem Fortschritte gemacht, unterstützt durch die gelegentliche Erbeutung von Cybridentechnologie.

Der HERC entstand aus den gepanzerten Fahrzeugen, die im 20. Jahrhundert als " Panzer" bekannt waren. Der Hauptkörper enthält den Reaktor, Treibstoff und Steuerelektronik. Ein Fusionsreaktor liefert die Energie, die in einem Hauptenergiepool gesammelt wird—im wesentlichen ein sehr fortschrittlicher Kondensator. Von hier aus werden Antrieb, Waffensysteme, Schutzschild und Instrumente mit Energie versorgt. Oben auf dem Körper befindet sich das Cockpit, ein stark gepanzerter Turm, der unabhängig vom Körper rotiert werden kann. Waffen sind modular und werden an Befestigungen angebracht, so daß der Pilot mit Hilfe der Turmsteuerung zielen und feuern kann, ohne die Bewegungsrichtung zu verändern. Das ermöglicht schnellere Zielerfassung und genaueres Zielen als ein Festkörperdesign. HERCs werden normalerweise von fliegenden Transportern in der Nähe der Einsatzziele abgesetzt und nach der Mission wieder aufgesammelt, obwohl einige Einsätze auch am Stützpunkt beginnen. Ein neuer und noch streng geheimer HERC Typ, der Razor, ist ein modifizierter Gleiter mit voller Flugfähigkeit.

Das zweibeinige Antriebssystem ermöglicht dem HERC, unterschiedliches Terrain zu überwinden, im Vorwärts- oder Rückwärtsgang zu wenden oder sich wie ein Kettenfahrzeug auf der Stelle zu drehen. Der Hauptnachteil ist seine relative Verwundbarkeit. Menschliche HERCs müssen Schilde, Panzerung und lebenserhaltende Systeme auf den Schutz des Piloten verwenden, während die Einheiten der Cybriden lediglich wesentliche Systeme wie Reaktor und Waffen schützen müssen. Trotzdem liefern zerstörte Cybriden wertvolles Bergungsmaterial, das für die Reparatur und den Bau menschlicher HERCs benutzt werden kann.

SPIELINFORMATIONEN: HERC Typen

Im Allgemeinen sind große HERCs stärker und besser bewaffnet und haben stärkere Schilde und Panzerung. Der Nachteil ist, daß sie auch langsamer und weniger manövrierfähig sind. Klicken Sie auf den Namen eines HERCs, um eine Abbildung zu sehen und Informationen über seine Leistungen und Eigenschaften zu erhalten. Hinweis: Verfügbare Waffen hängen vom augenblicklichen Vorrat im Arsenal ab. Die Masse wird in Tonnen angegeben.

Outlaw	Schnellster und leichtester Aufklärer.
Raptor II	Mittelstark bewaffneter Aufklärer.
Tomahawk	Ein recht guter, mittlerer Angriffs-HERC.
Samson	Schwere Jagdeinheit.
Colossus	Langsam, schwer, sehr gut bewaffnet.
Apocalypse	So stark wie der Colossus, aber schneller.
Oger	Massives, langsame Kampfeinheit
Maverick	Schneller Aufklärer mit guter Feuerkraft.
Razor	Der fliegende HERC.

SPIELINFORMATIONEN:

Outlaw



Masse: 27 t
Höhe: 6,1 m
Geschwindigkeit: 100 km/h
Waffenzahl: 3
Für Bau erforderl. Material: 60 t

Der Outlaw ist der wichtigste Aufklärer.

SPIELINFORMATIONEN:

Raptor II



Masse: 41 t
Höhe: 7,0 m
Geschwindigkeit: 65 km/h
Waffenzahl: 5
Für Bau erforderl. Material: 90 t

Der Raptor II, der die originale Raptor Klasse ersetzt, kann mehr Waffen tragen und ist besser gepanzert als sein Vorgänger. Dafür ist er aber etwas langsamer und weniger manövrierfähig.

SPIELINFORMATIONEN:

Tomahawk



Masse: 45 t
Höhe: 7,6 m
Geschwindigkeit: 75 km/h
Waffenzahl: 5
Für Bau erforderl. Material: 100 t

Tomahawks sind mittlere Angriffs-HERCs und dienen oft als Außensicherung für schwere HERCs.

SPIELINFORMATIONEN:

Samson



Masse: 63 t
Höhe: 9,2 m
Geschwindigkeit: 60 km/h
Waffenzahl: 8
Für Bau erforderl. Material: 170 t

Der zweitschwerste HERC des Widerstands. Seine Spezialität sind Jagdmissionen. Die Samson Klasse ist hervorragend gepanzert und bewaffnet.

SPIELINFORMATIONEN:

Colossus



Masse: 77 t
Höhe: 10,4 m
Geschwindigkeit: 55 km/h
Waffenzahl: 9
Für Bau erforderl. Material: 200 t

Einer der schwersten HERCs des Menschlichen Widerstandes. Colussus Einheiten werden für den Angriff auf feindliche Befestigungen eingesetzt, so daß sie ihre massive Feuerkraft trotz der geringen Geschwindigkeit voll ausnutzen können.

SPIELINFORMATIONEN:

Apocalypse



Masse: 70 t
Höhe: 9,5 m
Geschwindigkeit: 60 km/h
Waffenzahl: 9
Für Bau erforderl. Material: 190 t

Das Design macht sich von den Cybriden erbeutete Miniaturtechnologie zunutze, so daß bessere Panzerung und Feuerkraft als der Colossus in einem HERC untergebracht werden können, der schneller ist als der Samson.

SPIELINFORMATIONEN:

Oger



Masse: 84 t
Höhe: 10,4 m
Geschwindigkeit: 60 km/h
Waffenzahl: 10
Für Bau erforderl. Material: 230 t

Der Oger ist der schwerste HERC, der je von menschlichen Ingenieuren entwickelt wurde. Er sollte jedem HERC der Cybriden gewachsen sein. Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit sind nicht seine Stärke.

SPIELINFORMATIONEN:

Maverick



Masse: 25 t
Höhe: 6,1 m
Geschwindigkeit: 90 km/h
Waffenzahl: 4
Für Bau erforderl. Material: 55 t

Der neue leichte HERC der Irdischen Verteidigung. Der Maverick ist auf Aufklärungsmissionen spezialisiert.

SPIELINFORMATIONEN:

Razor

Bodenunterstützungseinheit.



Masse: 21 t
Geschwindigkeit: 225 km/h
Waffenzahl: 6
Für Bau erforderl. Material: 120 t

Der Razor wird für Aufklärung, leichte Angriffe und Bodenunterstützung eingesetzt. Er verfügt über einen Höhenmesser, aber keine ATT. Benutzen Sie die Rudertasten [J] und [K], um im Angriff ein größeres Gebiet abzudecken.

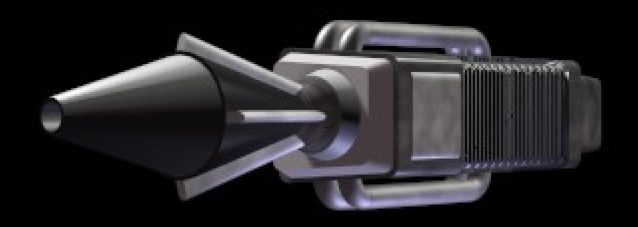
SPIELINFORMATIONEN: Waffen

Es gibt vier hauptsächliche Waffensysteme: Energiewaffen (Strahl- und Pulssysteme), Projektilwaffen (Kanonen), Raketen und Zusatzkapseln. Jedes System hat Vor- und Nachteile. Sie können die Waffen Ihres HERCs jederzeit verändern oder verbessern, vorausgesetzt, daß die gewünschte Waffe sich im Arsenal befindet, Ihr HERC sie tragen kann und noch eine Befestigung frei ist.

Hinweis: Lesen Sie unter Grundsätzliche HERC-Steuerung, Erfolgreiches Zielen und Anpassung der Feuerkontrolle nach, um Informationen über Waffen und Feuerkontrolle zu finden.

Energiewaffen benötigen eine Minimalladung, um feuern zu können. Eine nicht benutzte Waffe wird automatisch aus dem Hauptenergiepool des HERCs, der auch Antrieb, Schild, Radar, usw. mit Energie versorgt, aufgeladen (vorausgesetzt, daß Energie zur Verfügung steht). Falls Sie den Energiepool überlasten, kann es sein, daß einige Energiewaffen vorübergehend ausfallen.

Der Laser ist eine der häufigsten HERC Waffen. HERC Laser haben eine bestimmte Feuerkraft (hängt von der Leistung der Waffe ab). Sie sind aufgrund ihrer Genauigkeit beliebt und können benutzt werden, um einen feindlichen HERC durch präzises Feuer lahmzulegen.

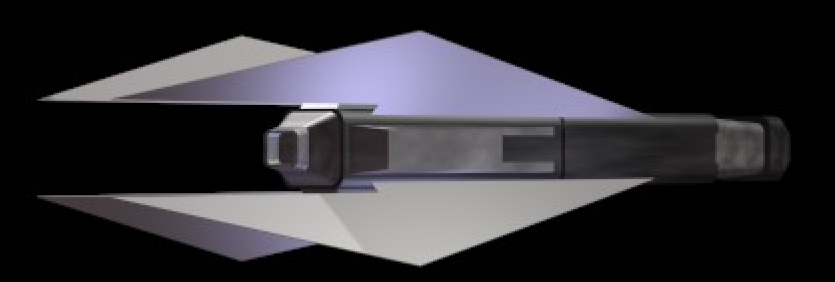


- Vorteile: Sehr genau; große Reichweite; zuverlässig; wirkungsvoll, solange genug Energie vorhanden ist; sparsam (allerdings nicht so sehr wie Autokanonen).

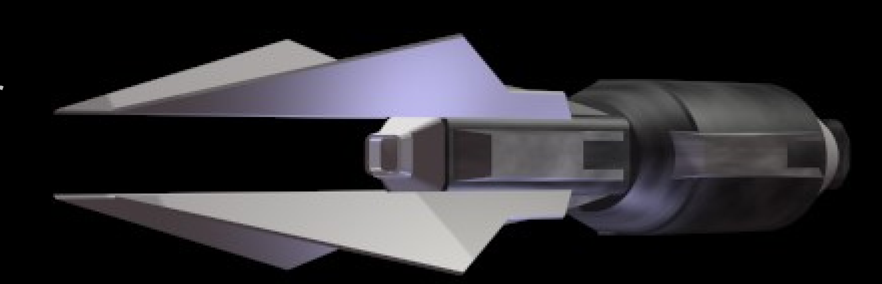
- Nachteile: Begrenzter Schaden; kann durch schlechtes Wetter beeinflußt werden (Staub, Nebel und andere atmosphärische Störungen lenken den Strahl ab); gegen Schutzschilde nur begrenzt wirksam.

- Hinweise: Kann verbunden werden.

In den Händen eines Experten kann eine ELF Waffe, manchmal “Blitz oder Peitsche” genannt, einen Gegner buchstäblich in Stücke schneiden. Wenn sie aufgelöst wird, gibt die ELF einen elektrostatischen Impuls mit einer Reichweite von bis zu 20 m ab, der aktiviert bleibt, solange der Pilot den Abzug gedrückt hält und genug Energie zur Verfügung steht. Wenn der Strahl ein feindliches Fahrzeug trifft, ist die Wirkung oft spektakulär. Die ELF kann an (oder im) Ziel befestigte Explosivwaffen detonieren, wenn der Strahl darauf trifft.

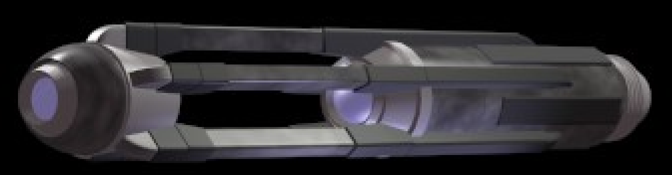


Die ELF2 hat eine bessere Reichweite und Feuerkraft, ist aber auch teurer, schwerer und verbraucht mehr Energie. Die höhere Energieanforderung schränkt ihre Benutzung auf größere HERCs ein.

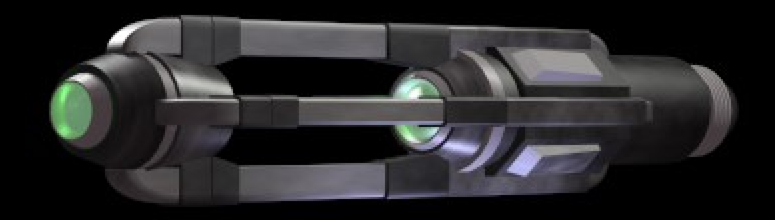


- Vorteile: Ignoriert Schutzschilde; kann außer Gefecht setzen, ohne zu zerstören (hervorragendes Potential für Materialerbeutung).
- Nachteile: Extrem kurze Reichweite; kann den eigenen HERC beschädigen, wenn Sekundärexplosionen am Ziel ausgelöst werden; schwer zu kontrollieren.

Im wesentlichen ein “ elektromagnetisches Schrotgewehr” . Die PBW feuert geladene Teilchen mit hoher Geschwindigkeit ab, so daß ein gegnerischer HERC aus kurzer Entfernung buchstäblich durchlöchert werden kann.



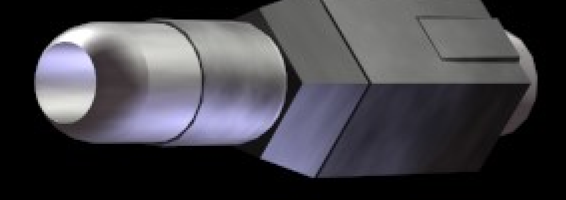
Die PBW2 hat eine bessere Reichweite und Feuerkraft, ist aber auch teurer, schwerer und verbraucht mehr Energie. Die höhere Energieanforderung schränkt ihre Benutzung auf größere HERCs ein.



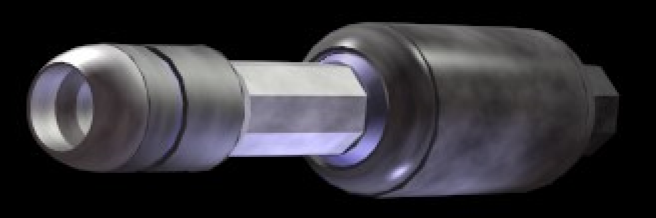
- Vorteile: Schwere Beschädigung auf kurze und mittlere Reichweite.

- Nachteile: Nutzlos auf große Entfernung; verbraucht sehr viel Energie, so daß die meisten HERCs nach dem Feuern für einige Sekunden verwundbar sind; benötigt in der Regel mehrere Sekunden, um aufzuladen, in denen der HERC keine anderen Energiewaffen einsetzen kann.

Die EMP hat eine doppelte Wirkung. Sie feuert eine hochenergetische Plasmaladung ab, die nicht nur kinetischen Schaden anrichtet, sondern das Ziel auch mit einem elektromagnetischen Puls trifft, wenn der Plasmastrom sich verteilt. Dieser Impuls entlädt einen Teil der Schild- und Waffenenergie.



Die EMP 2 feuert zweimal direkt nacheinander, so daß der zweite Puls den geschwächten Schutzschild mit größerer Wirkung trifft. Aufgrund ihrer größeren Masse, Kosten und Energieanforderungen ist der Einsatz gewöhnlich auf schwere HERCs beschränkt.



- Vorteile: Doppelte Wirkung; gute Reichweite; setzt Ziel für kurze Zeit außer Gefecht.

- Nachteile: Lange Ladezeit; langsame Projektilgeschwindigkeit.

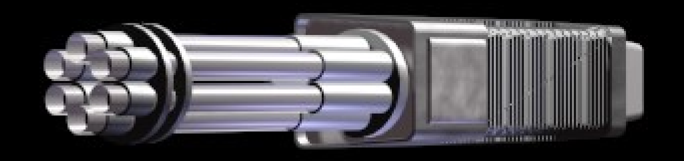
Diese Waffe schießt Plasmageschosse mit beschränkter Zielsuchfähigkeit ab. Ein oder zwei Treffer zerstören einen Cybriden. Es ist ein rein menschliches Design. Die Cybriden besitzen keine Waffe dieser Art.



- Vorteile: Gefährlichste verfügbare Waffe; Plasmageschosse verfolgen nahegelegene Ziele.

- Nachteile: Bau erfordert viel Zeit und Material; verbraucht sehr viel Energie; hinterläßt kaum verwertbares Material.

In Kalibern von 35mm, 50mm, 75mm und 100mm verfügbar. Autokanonen feuern Uranprojektile mit Tungsten-Spitzen mit einer Rate von 2.000 Schuß pro Minute schnell genug ab, um fast jede Panzerung zu durchschlagen. Dieses Waffensystem benötigt nur wenig Energie und ist einfach einzusetzen. ATCs sind zwar nicht die gefährlichsten Waffen auf dem Schlachtfeld, aber verläßlich und stabil. Häufig sind es die letzten Waffen, die einem beschädigten HERC noch verbleiben.



- Vorteile: Sehr zuverlässig; erfordert kaum Energie und kann daher selbst dann eingesetzt werden, wenn die meisten anderen Systeme ausgefallen sind.

- Nachteile: Geringe Reichweite; mittelmäßige Zerstörungskraft; begrenzte Munition.



Jeder HERC kann mit mindestens einem Raketenwerfer bewaffnet werden. Viele können vier oder fünf tragen. Die Raketenwerfer sind von unterschiedlicher Größe. Standardwerfer können mit 6, 8 oder 10 Raketen bestückt werden. Einige Flieger-Raketenwerfer können mehr Raketen aufnehmen.

Wenn Sie den HERC auf dem Bewaffnungsbildschirm mit einem Raketenwerfer ausrüsten, müssen Sie den Raketentyp wählen. Raketen unterscheiden sich in Reichweite und Lenksystem. Sie können Raketen manuell abfeuern, aber sie sind erheblich effektiver, wenn Sie das entsprechende Lenksystem verwenden

Raketen haben eine große Zerstörungskraft, aber Sie haben gewöhnlich nur wenige davon. Verschwenden Sie sie nicht für ein Ziel mit aktivem Schutzschild, und vermeiden Sie es, Raketen in Feuerketten einzubinden. Raketen können wertvolles Material zerstören, wenn Sie auf die falsche Stelle zielen. Um das zu vermeiden, zielen Sie niedrig oder fort vom Ziel. Wenn die Rakete dann Kurs auf das Ziel nimmt, fliegt es das nächste Bein an, nicht den Körper. Mit strategischen Schüssen, nachdem der Schutzschild ausgefallen ist, können Cybriden außer Gefecht gesetzt werden, so daß Sie reichlich Material, neue Waffen und vielleicht sogar neue Technologien erbeuten.

Erfordert anhaltende Radarerfassung des Ziels vom Abschuß bis zum Einschlag.

- Vorteile: Genauer als andere Lenkraketen.
- Nachteile: Am einfachsten durch elektronische Gegenmaßnahmen zu besiegen.

Die ARH Rakete erfordert eine Radarerfassung des Ziels, um abgefeuert werden zu können. Danach übernimmt das interne Lenksystem die Steuerung, bis die Rakete das Ziel trifft, so daß Sie sich nicht mehr um sie zu kümmern brauchen.

- Vorteile: “Abschießen und vergessen” System erleichtert den Einsatz.
- Nachteile: Kann von ECM Kapseln besiegt werden.

Anders als die SARH, die bis zum Einschlag aktives Radar erfordert, funktioniert die ARM Rakete mit passivem Radar. Anstatt das Ziel mit Radar zu erfassen,

verfolgt die ARM die Radarstrahlen, die vom Ziel ausgehen, bis zu deren Quelle—Eine große Überraschung für Cybriden, die aktives Radar einsetzen.

- Vorteile: Kann eingesetzt werden, ohne den Feind aufmerksam zu machen; erfordert keine Radarerfassung des Ziels.

- Nachteile: Kann leicht besiegt werden, indem von aktivem auf passives Radar umgeschaltet wird.

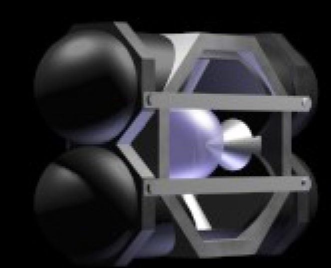
Die EO Rakete wird visuell gesteuert. Sie überträgt ein Bild aus ihrer Raketenkamera an den HERC. Der Pilot kann die Rakete dann mit Hilfe der Kamera (F6 MFD) und des Joysticks bis zum Ziel lenken.

- Vorteile: Sehr schwer zu orten und zu besiegen; in den Händen eines erfahrenen Piloten ist die EO genauer als alle anderen Raketen; kann aus großer Entfernung eingesetzt werden; erfordert keine Radarerfassung des Ziels.

- Nachteile: Erfordert die Aufmerksamkeit des Piloten vom Abschuß bis zum Einschlag; ermöglicht Gegenangriffe auf den Piloten; schwer zu kontrollieren.

Hinweis: Sie können EO Raketen mit Ihrem Joystick oder den Pfeiltasten lenken. Sie müssen den Feuerknopf oder die [Leertaste] gedrückt halten, um die Kontrolle über die Rakete zu behalten. Steuern Sie die Rakete bis ins Ziel. Wenn sie das Ziel trifft, abstürzt oder ihr der Treibstoff ausgeht, haben Sie wieder die Kontrolle über Ihren HERC.

Die Schilde des HERCs sind die wichtigste Verteidigung. Sie erzeugen ein elektromagnetisches Feld, das Laser ablenkt, Teilchenstrahlen abschwächt und die kinetische Energie von ATC Geschossen teilweise abfängt. Schilde bringen außerdem Raketen zu Explosion, so daß der Großteil ihrer Explosionsenergie die Panzerung des HERCs nicht erreicht



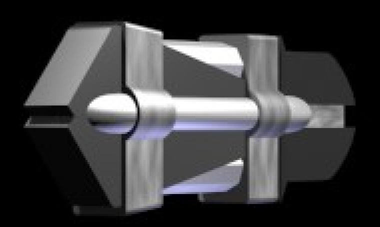
Schutzschilde werden vom Fusionsreaktor des HERCs versorgt und über eine

kondensatorische Energiematrix gesteuert. Je größer der Generator des HERCs, desto stärker der Schutzschild.

Zwei Waffen sind wirkungsvoll gegen Schilde. EMP Kanonen stören die Schildmatrix, und die ELF ist so energiegeladen, daß sie Schilde durchdringt, als seien diese gar nicht vorhanden.

Die Panzerung dient als zusätzliche Sicherung. Alle HERCs sind mit Duraniumplatten gepanzert. Doch Panzerung allein kann einem fortgesetzten Angriff, egal mit welcher Waffe, nicht standhalten.

Die ECM Kapsel enthält elektronische Geräte, die feindliche Raketen ablenken, und kann an einer Befestigung des HERCs montiert werden. Wenn sie aktiviert wird, gibt sie Impulse ab, die eine Radarerfassung des HERCs erschweren. ECM Kapseln stören auch Raketen und verhindern, daß ein gewähltes Ziel Verstärkung anfordert



ECM Kapseln haben einen wichtigen Nachteil. Wenn sie aktiviert werden, machen sie in der Nähe befindliche Cybriden auf Ihre Gegenwart aufmerksam. Aus diesem Grund sollten Sie eine ECM Kapsel nur dann aktivieren, wenn der Feind Sie bereits bemerkt hat.

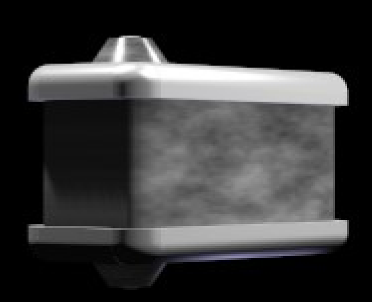
Das Radar eines HERCs kann in zwei Modi eingesetzt werden: aktiv oder passiv. Im passiven Modus suchen Sie lediglich nach feindlichen Radio- oder Radarstrahlen. Obwohl Sie in diesem Modus nicht geortet werden können, bemerken Sie auch keine Feinde, die nicht aktiv suchen.

Im aktiven Modus, gibt das Radarsystem des HERCs Radarstrahlen ab, um Feinde zu orten. So werden gegnerische Einheiten zwar bemerkt, aber Sie sind ebenfalls leichter zu orten. Aus diesem Grund führen die meisten Schwadronen ihre Einsätze unter Einhaltung von EMCON (Emissionskontrolle) durch: Sie benutzen kein aktives Radar und setzen das Funkgerät nur für kodierte Übertragungen von HERC zu HERC ein.

Zur Zeit werden mehrere neue Geräte erforscht, die bestimmte Fähigkeiten der HERCs für besondere Einsätze verbessern. Wenn diese Technologie einsatzbereit wird, können Sie die “Kapseln” auf dem Bewaffnungsbildschirm an

den Waffenpunkten Ihres HERCs montieren. Die Kapseln sind zwar sehr nützlich, aber sie belegen auch eine wertvolle Befestigung. Wägen Sie die potentiellen Vorteile und die Einsatzziele genau ab.

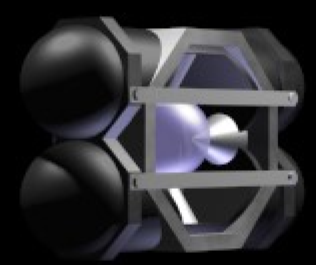
Ermöglicht kurzzeitig eine erhöhte Geschwindigkeit. Wenn sie verbraucht ist, muß sie aus dem Energievorrat wieder aufgeladen werden. Sehr nützlich für große, langsame HERCs wie den Oger.



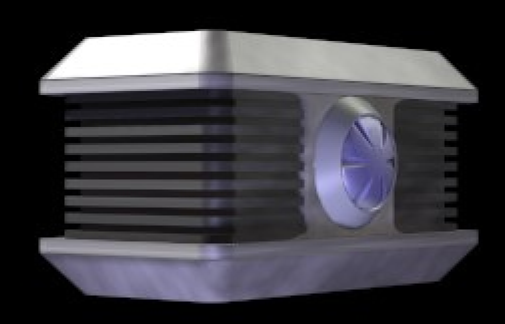
Verbessert die Feuerkontrolle und ermöglicht es, auf bestimmte Teile der Cybriden zu zielen. Indem Sie z.B. auf ein Bein zielen, können sie ein Ziel mit minimalem Waffeneinsatz außer Gefecht setzen und dabei sehr viel Material und Waffen erbeuten. Wählen Sie wie gewöhnliche mit [Eingabe] einen Cybriden, und benutzen Sie dann [Tab], um die Komponenten des Ziels nacheinander anzuwählen. Funktioniert mit ATT.



Diese Einheit verdoppelt die Menge Ihrer Schildenergiereserven, ohne daß mehr Energie aus dem Hauptenergiepool benötigt wird.



Diese Einheit verdoppelt die Kapazität Ihres Hauptenergiepools, so daß doppelt so viel Energie für Waffen, Schilde und Geschwindigkeit zu Verfügung steht. Außerdem wird der Energievorrat schneller wieder aufgeladen.



SPIELINFORMATIONEN: Cybridentypen

Klicken Sie auf den Namen eines HERCs, um eine Abbildung zu sehen und Informationen über seine Leistungen und Eigenschaften zu erhalten.

Achilles	Mittlerer Rakentenwerfer.
Pitbull	Vier Beine, große Feuerkraft.
Cerberus	Wandelnder Alptraum.
Diablo	Verbesserter Hyperion.
Headhunter	Groß und gefährlich.
Hyperion	Groß, langsam, große Feuerkraft.
Mirimac	Gefährliche, mittelstarke Einheit, aber veraltet.
Mongoose	Schnell und gefährlich.
Ramses	Cybriden-Fußvolk.
Scarab	Neue, ausgewogene mittlere Einheit.
Stingray	Leicht und schnell.

SPIELINFORMATIONEN:

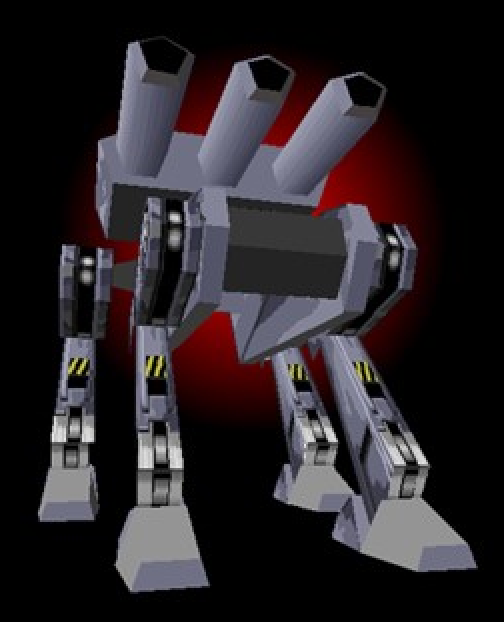
Achilles



Masse: 65 t
Höhe: 8,2 m
Geschwindigkeit: 45 km/h
Waffenzahl: 6

Verfügt über zahlreiche Raketen. Wird häufig in einer Angriffsrolle eingesetzt.

SPIELINFORMATIONEN:



Pitbull

Masse: 100 t
Höhe: 12,8 m
Geschwindigkeit: 60 km/h
Waffenzahl: unterschiedlich

Sehr gefährliche Einheit. Ist leichter zu entwaffnen als zu zerstören. Unterschiedliche Waffenkonfiguration. Einige verfügen über EMP Kanonen, andere benutzen Raketenwerfer oder Teilchenstrahler.

SPIELINFORMATIONEN:

Cerberus



Masse: 81 t
Höhe: 8,7 m
Geschwindigkeit: 45 km/h
Waffenzahl: 9

Der neueste schwere Angriffs-HERC der Cybriden. Aufgrund seiner starken Panzerung und gewaltigen Feuerkraft ist der Cerberus auf dem Schlachtfeld ein ausgesprochen gefährlicher Gegner.

SPIELINFORMATIONEN:

Diablo



Masse: 60 t
Höhe: 9,0 m
Geschwindigkeit: 50 km/h
Waffenzahl: 8

Schneller und leichter als der Hyperion mit gleicher Feuerkraft

SPIELINFORMATIONEN:

Headhunter



Masse: 70 t
Höhe: 9,5 m
Geschwindigkeit: 45 km/h
Waffenzahl: 8

Schwer gepanzert. Ein ebenbürtiger Gegner für den Apocalypse. Lassen Sie sich auf keinen fairen Kampf

SPIELINFORMATIONEN:

Hyperion



Masse: 72 t
Höhe: 9,6 m
Geschwindigkeit: 45 km/h
Waffenzahl: 8

Relativ langsam. Versuchen Sie, ihn auszumanövrieren oder zu überraschen. Lassen Sie sich auf keinen Zweikampf mit diesem HERC ein.

SPIELINFORMATIONEN:

Mirimac



Masse: 48 t
Höhe: 6,3 m
Geschwindigkeit: 50 km/h
Waffenzahl: 5

Starke mittlere Angriffseinheit mit guter Panzerung und Manövrierfähigkeit. Unterschätzen Sie ihn nicht.

SPIELINFORMATIONEN:

Mongoose



Masse: 24 t
Höhe: 5,8 m
Geschwindigkeit: 70 km/h
Waffenzahl: 3

Gefährlich und schnell. Leichtester Cybriden-HERC mit Raketen. Wird häufig als Aufklärer oder zur Außenverteidigung eingesetzt.

SPIELINFORMATIONEN:

Ramses



Masse: 37 t
Höhe: 7,1 m
Geschwindigkeit: 60 km/h
Waffenzahl: 4

Der häufigste mittlere HERC der Cybriden. Wird fast überall in unterschiedlichen Rollen eingesetzt.

SPIELINFORMATIONEN:

Scarab



Masse: 52 t
Höhe: 6,0 m
Geschwindigkeit: 55 km/h
Waffenzahl: 5

Die neueste mittlere Fronteinheit der Cybriden. Gute Mischung aus Feuerkraft, Geschwindigkeit und Panzerung.

SPIELINFORMATIONEN:

Stingray

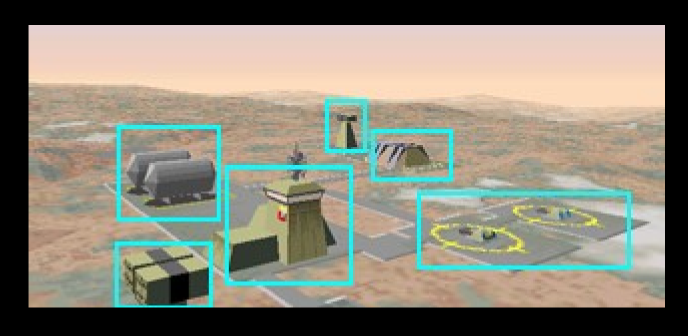


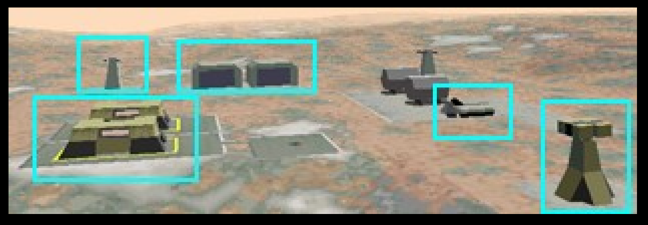
Masse: 26 t
Höhe: 5,1 m
Geschwindigkeit: 75 km/h
Waffenzahl: 3

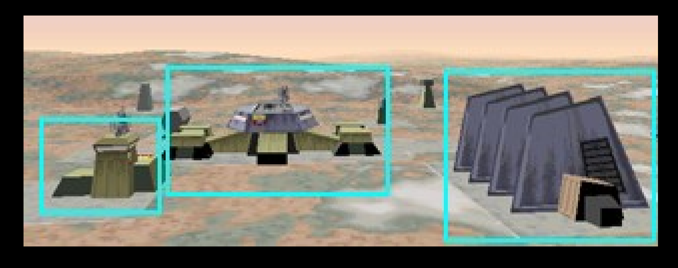
Die wichtigste leichte Angriffseinheit der Cybriden.
Entspricht in etwa dem Outlaw.

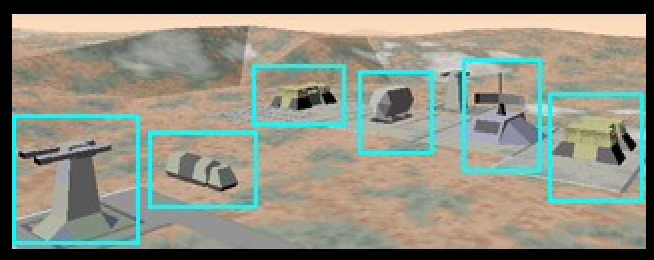
SPIELINFORMATIONEN: Gebäude

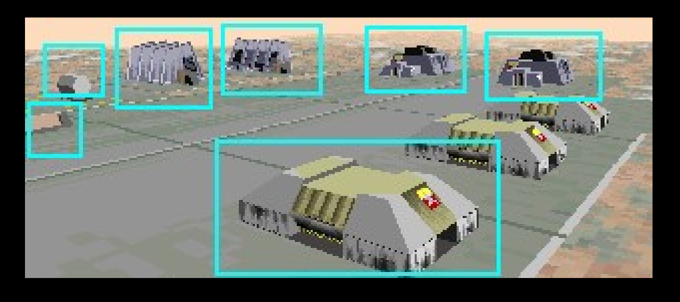
Klicken Sie auf die Markierungen in den Bildern, um Einzelheiten zu identifizieren.

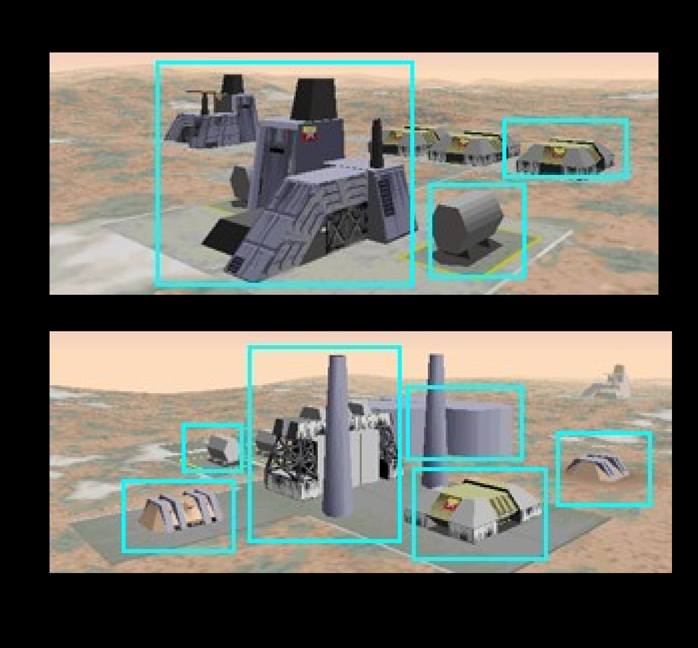


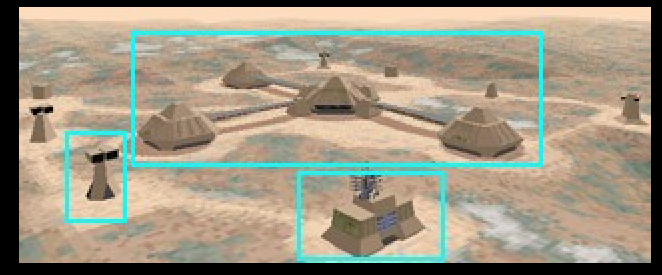
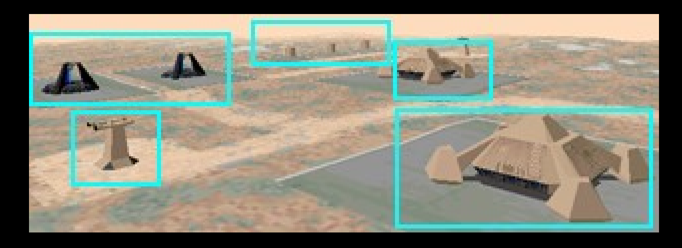
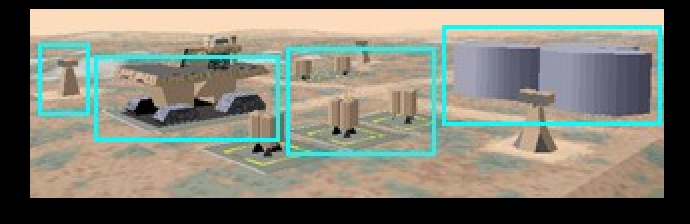










SPIELINFORMATIONEN: Taktiken

Auf lange Sicht reicht es nicht aus, Einsätze nur zu überleben. Sie müssen mit möglichst viel Material und möglichst geringer Beschädigung zurückkommen. Falls Sie ständig etwas verschrotten müssen, um Ihre HERCs zu reparieren, werden Sie nicht in der Lage sein, die notwendigen neuen HERCs und Waffen zu bauen, die Sie im Kampf gegen die Cybriden benötigen.

Lernen Sie, im Laufen zu schießen und Direktangriffe zu vermeiden. Die Cybriden sind Ihnen zahlenmäßig überlegen. Wenn Sie sich auf einen fairen Kampf einlassen spielen Sie den Cybriden in die Hände und garantieren ihnen den Sieg. Selbst wenn Sie den Kampf nicht verlieren, kostet Sie Ihre Beschädigung kostbare Waffen und Material, dessen Verlust sich Ihre Schwadron nicht leisten kann.

Die menschliche Fähigkeit, zusammenzuarbeiten, ist einer Ihrer wenigen Vorteile. Greifen Sie Ihre Ziele also wenn möglich gemeinsam an. Kurze Befehle können den Unterschied zwischen einem erfolgreichen Angriff und einer Niederlage ausmachen. Denken Sie an die gesamte Schwadron, und benutzen Sie die Befehlsanzeige und Blitzfunk, um die Einheiten zu koordinieren. Einkesselungsmanöver und Flankenangriffe funktionieren besonders gut, wenn Sie alle Mitglieder der Schwadron in Position bringen können.

Sorgen Sie dafür, daß jeder HERC in Ihrer Schwadron so gut wie möglich ausgerüstet wird. Wenn Sie die beste Ausrüstung für sich behalten, sind vergrößerte Reparaturanforderungen an den Rest Ihrer Schwadron die Folge. Sie können die Ausrüstung gleichmäßig verteilen oder jeden HERC unterschiedlich konfigurieren, um ihn einer bestimmten Rolle in einem koordinierten Angriff anzupassen. Wenn Sie Waffen zuweisen, behalten Sie die Erfahrung des Piloten im Auge. Ein Elitepilot kann mit sechs Raketen mehr Schaden anrichten als ein Anfänger.

Vergessen Sie Ihre Einsatzziele nicht. Erledigen Sie Ihre Arbeit, und

verschwinden Sie—Cybriden fordern immer Verstärkung an, wenn sie angegriffen werden. Sie haben eine Chance, einen Guerillakrieg zu gewinnen, aber einen Zermürbungskrieg werden Sie mit Sicherheit verlieren.

Konfigurieren Sie zu Beginn einer Mission Ihre Schilde, und stellen Sie sofort Ihre Feuerketten ein. Die Verbindung von Energiewaffen und Raketen vergrößert Ihre Feuerkraft, verbraucht aber auch schneller Energie oder Munition als Einzelschüsse. Lassen Sie Energiewaffen zwischen zwei Salven ausreichend Zeit zum Aufladen. Es empfiehlt sich nicht, in einen Zweikampf zu geraten, in dem Ihr 200 GW Laser plötzlich keine Energie mehr hat, während der gegnerische HERC Sie weiterhin beschießt.

Überwachen Sie den Status Ihrer Schilde, und seien Sie bereit, den HERC zu wenden oder Energie vom Bug- auf den Heckschild zu übertragen (oder umgekehrt), falls die Situation das erfordert.

Ihre Schwadron hält so lange wie möglich Emissionskontrolle (EMCON) ein. Wenn der Feind geortet und angegriffen wird, sollten Sie Ihr aktives Radar nur benutzen, um Ziele zu erfassen und Raketen abzufeuern.

Überdenken Sie jeden Schuß. Geschickte Schüsse auf Beine und Füße können einen Cybriden-HERC außer Gefecht setzen, so daß reichlich Material oder Waffen für die Bergung übrig bleiben. Schüsse auf den feindlichen Turm (der den Fusionsreaktor enthält) hinterlassen zumeist nur nutzlosen Schrott.

Manche Lektionen werden nur durch schwere Erfahrungen gelernt. Vergessen Sie also nicht Ihren größten Vorteil: Das Speichern von Karrieren. So können Sie die meisten Ihrer im harten Kampf gemachten Fortschritte, wenn auch nicht Ihren Stolz, wiederherstellen. (Im nächsten Leben wissen Sie es besser.)

SPIELINFORMATIONEN: Hinweise des Designers

Dave Selle ist der Hauptdesigner von Sierras Metaltech Reihe, u.a. *EarthSiege, Battledrome,* und jetzt *EarthSiege 2*. Von ihm stammen die folgenden "Insider Tips", die Ihnen helfen können, als HERC Pilot zu überleben und Erfolg zu haben.

Obwohl ATT besonders für Anfänger sehr hilfreich ist, können alle Spieler sie benutzen, um in großen Gefechten schnell neue Ziele zu finden. ATT hält nicht automatisch vor das Ziel, sie funktioniert deshalb am besten mit schnellen Waffen, z.B. mit Lasern oder Teilchenstrahlern. Sie können jedoch die Turmsteuerung benutzen, um ATT teilweise zu unterdrücken und Treffer mit ATCs und EMPs anzubringen.

Ihr HERC hat begrenzte Energiereserven. In einem hitzigen Gefecht werden Waffen und Schildenergie schnell verbraucht. Ich versuche deshalb, zwischen zwei Gefechten genug Zeit zum Aufladen der Reserven zu lassen. Bisweilen lasse ich meine Geschwaderkameraden den Angriff anführen, um die Ziele für mich etwas zu schwächen. (Dafür ist Kanonenfutter ja schließlich da!)

Schnelle, leichte Cybriden versuchen häufig, Sie in der Flanke zu umgehen und von hinten anzugreifen. Sie können nicht schnell genug wenden, auch nicht mit Hilfe der ATT, um einen Schuß anzubringen. In dieser Situation führe ich eine “ Rückwärtswende” durch, d.h. ich schalte in den Rückwärtsgang und wende in die entgegengesetzte Richtung zum feindlichen HERC. Wenn ein Cybrid z.B. versucht, mich links zu umgehen, laufe ich rückwärts und wende gleichzeitig nach rechts. Der vorlaute, kleine Cybride befindet sich dann schon bald in ernsten Schwierigkeiten.

Ich bewaffne meinen HERC mit einer ausgewogenen Mischung von Energie- und Projektilwaffen. Energiewaffe, z.B. Laser, ELFs, Plasmakanonen, PBWs und besonders EMPs, sind gegen Schilde wirkungsvoll. Projektilwaffen haben eine größere Reichweite und beschädigen die Panzerung stärker, aber sie sind gegen Schilde fast wirkungslos. Verschwenden Sie Ihre Raketen nicht für Ziele, deren Schilde voll geladen sind.

Eine meiner Lieblingskonfigurationen ist ein Apocalypse mit doppelter Plasmakanone, zwei Lasern 300, drei ATC50, sowie einer Schildkapsel und einer Energiekapsel. Auf einigen Missionen ersetze ich einen Laser durch eine ECM Kapsel oder die Energiekapsel durch einen Raketenwerfer. Oger sind auch gute HERCs, aber langsam—nehmen Sie eine Turbokapsel mit.

Wenn Sie mit aktivem Radar herumlaufen, können Sie sich ebenso gut ein Schild mit der Aufschrift SCHIESS MICH JETZT AB um den Hals hängen. Im passiven Modus haben Sie das Überraschungsmoment und die Möglichkeit, hinterhältige Taktiken einzusetzen, besonders in rauhem Gelände. Wenn ich z.B. eine Cybridenpatrouille sichte, bevor ich geortet werden, schalte ich mein Radar (und meine ECM Kapsel) aus und verstecke mich hinter einem Hügel, bis die Cybriden vorbeikommen. Dann kann ich mich einfach von hinten anschleichen und dem letzten Cybriden mit der Plasmakanone in den Rücken schießen. Oft kann ich auch die nächsten zwei Cybriden erledigen, bevor die anderen merken, was los ist.

Gegen überlegene Cybriden müssen Sie klug vorgehen und sich heimlich nähern. Frontalangriffe auf drei Feinde sind selbstmörderisch, uns sogar wenn Sie zwei zu eins überlegen sind, können Sie schwer beschädigt werden, falls Ihre HERCs nicht erheblich besser sind oder Sie eine Schildkapsel haben. Grundsätzlich gilt: Benutzen Sie aktives Radar so wenig wie möglich, und kämpfen Sie mit schmutzigen Tricks.

Es erfordert etwas Übung, Angriffe mit dem Razor richtig zu beherrschen. Ich benutze ARH Raketen mit den Flieger-Raketenwerfern (je 24 Raketen!). Die SARH Raketen richten mehr Schaden an, aber es ist schwieriger, die Zielerfassung aufrecht zu erhalten, besonders, wenn mehrere Cybriden auf Sie schießen. Ich benutze Raketen, um feindliche Gebäude aus großer Entfernung zu zerstören. Für Cybriden montiere ich verbundene Plasmakanonen an den Enden der Tragflächen. Sie können Plasmakanonen manuell von außerhalb der Maximalreichweite abfeuern. Die hohe Angriffsgeschwindigkeit des Razors hilft dabei, die Plasmageschosse ausreichend zu beschleunigen, so daß sie das Ziel erreichen, bevor sie die Ladung verlieren. Diese Taktik erfordert einen Schuß ohne Zielvorhalt. Ich vervollständige meine ideale Razorbewaffnung mit zwei Laser 100 und einer ECM- oder Schildkapsel.

Sie können nie zu viel Material haben. Ich versuche immer, einen zusätzlichen HERC (also insgesamt 5) mit voller Bewaffnung bereitzuhalten, falls einer meiner Schwadronskameraden abgeschossen wird. Um möglichst viel Material zu erbeuten, zielen Sie auf ein Bein. Zwei Treffer mit einer PBW2 zerstören das Bein fast jedes Cybriden. ELFs funktionieren auch gut, aber das Zielen ist schwieriger. Eine Zielkapsel zusammen mit ATT macht Beintreffer einfach.

Falls Sie einen Einsatz in gutem Zustand beenden, kann es sich auszahlen, die Mission fortzusetzen, um verbliebene Cybriden zu zerstören und mehr Material zu gewinnen.

Ich binde wertvolle Waffen nicht in Feuerketten ein. Raketen sind z.B. nicht sehr wirkungsvoll, solange der Schutzschild des Ziels geladen ist. Ich schieße sie deshalb lieber manuell ab. ELFs, PBWs und Plasmakanonen verbrauchen sehr viel Energie, ich warte also, bis ich einen guten Schuß anbringen kann und feuere sie manuell ab.

Ich programmiere allerdings immer eine Feuerkette mit allen Waffen für Notfälle, in denen die maximale Feuerkraft erforderlich ist. Seien Sie mit Plasmakanonen auf kurze Entfernung vorsichtig. Falls Sie sich zu nahe am Ziel befinden, werden Sie durch die Explosion auch beschädigt.

Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld!